Die Rettungshelden - sei sicher!

Mit 8 Sammelkarten

23.03.2004

13

E,F,I: € 2,60
P: € 2,60 Cont.
BeNeLux: € 2,30
Ungarn: HUF 620

Deutschland € 1,90
Österreich € 2,00
SFR 3.80

Walt Disneys

Micky Maus

Detektiv-Set Teil 2

Periskop

4 198550 001908 13

Disney Filmhit: Bärenbrüder!

INHALT

SPOT AN!

Die Bärenbrüder sind los!
Alles über Disneys neuen Animationsfilm!

Seite 20

CHARTS

Nemo in den Charts!
Nicht nur der Film - auch die Nemo-Games sind total beliebt!

Seite 42

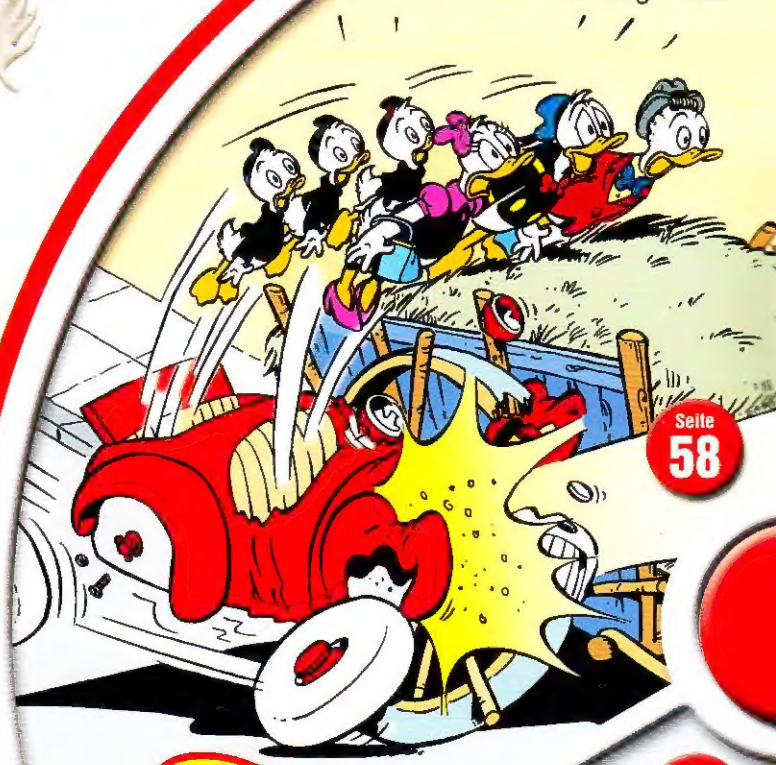
MANGA MAUS

Yu-Gi-Oh!-Weltmeisterschaft
Das neue GBA-Game macht dich fit für die World Championships!

Seite 52

COMIC-

Donald Duck
Kampf um den Bowling-Pokal



Seite 58

Teil 2

Seite 44

Panzerknacker
Familienehre

WELT

Seite 38

Detektiv-Set Periskop

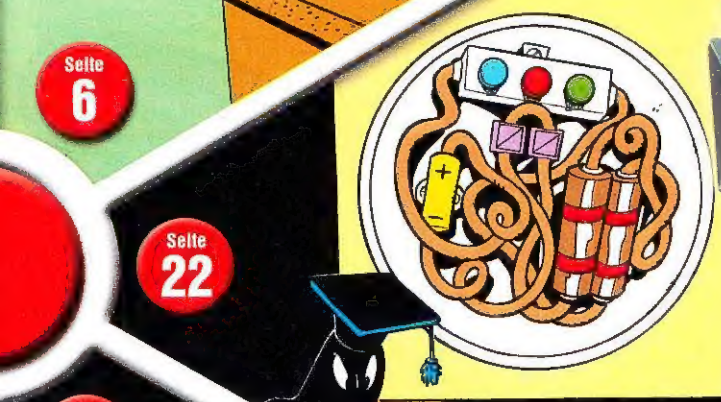
Teil 2

Fähnlein Fieselschweif

Die braven Brückenbauer

Seite 6

Seite 22

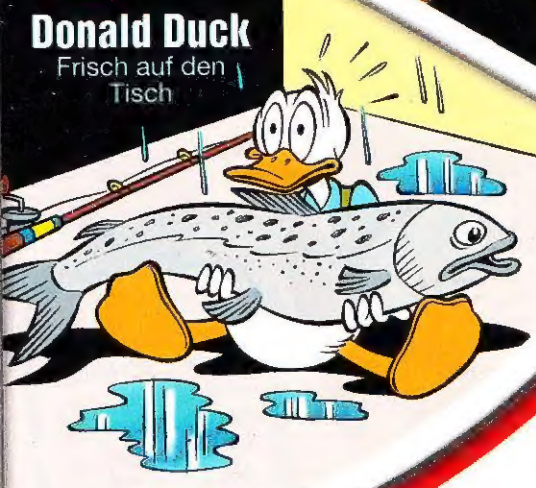


Super-Detektiv-Comic

Seite 30

Donald Duck

Frisch auf den Tisch



Starke Seiten

Comedy
Maus Zeit 4
Witze, Tipps und Tricks 18
Micky Maus Spezial 28
Games 54
Rätsel 68
Maus Box 70
72

Gescannt von c16chris für http:\\comload.blogs.ne

Das Frosch-Wetter

Der Frosch hat nur noch eins im Sinn: **Er will die Sommerzeit!** Steht jede Nacht um 2.00 Uhr auf, die Uhren stehen bereit ...

Die weiteren Aussichten: Der Frosch hat Sorgen!

„Ich habe es satt, hier Abend für Abend herumzuhängen!“, sagte **die Glühbirne** und brannte durch.

Timo aus Oberhausen

WITZ DER WOCHE

In der Tierhandlung: „Der Hund würde mit ja gefallen, aber er hat so kurze Beine!“ – „Wieso kurz? Sie reichen doch bis zum Boden!“

Kimberly aus Schmarsau

Wie lauten die letzten Worte eines U-Boot-Kapitäns?

„Hier mieft's, es müsste mal gelüftet werden!“

Fabian

Zwei Eskimos stapfen durch den Schnee nach Hause. Sagt der eine: „Sag mal, wo ist denn dein Iglu geblieben?“ – „Oh, verdammt, ich habe **das Bügeleisen angelassen** ...“

Yannick aus Dormagen

Foto: DDP

Zwei Betrunkene finden ein **altes Lenkrad.** Freudestrahlend laufen sie zur nächsten Tankstelle und verlangen nach Benzin. Da meint der Tankwart: „Bei euch ist wohl 'ne Schraube locker?“ Darauf sagt der eine Betrunkene zum anderen: „Siehst du, kaum hat man ein neues Auto, **gehen die Reparaturen auch schon los!**“

Lars aus Dortmund

DER GUTE FRANZ

Hat der Bauer kalte Socken, wird er wohl im Kühlschrank hocken.

Kommt ein Häschen ins Rathaus und fragt einen Beamten: „Haddu Vollmacht?“ Der Beamte antwortet: „Ja, natürlich!“ Sagt das Häschen: „Muddu Windel wechseln!“

Moritz aus Wittmund

Nach einem Krieg zwischen **Indianern und Cowboys** wollen die Indianer wieder Frieden und schicken Rauchzeichen. Sagt plötzlich der Indianer, der die Rauchzeichen macht: „Schreibt man Friedenspfeife **mit ein oder zwei Wölkchen?**“

Florian aus Esslingen

Klassiker

Ein **Patient in der Nervenklinik** zieht ständig an einem Faden eine Zahnbürste hinter sich her. Er spricht mit ihr, er streichelt sie und wenn ihn die Ärzte fragen, was das ist, sagt er immer: „Das ist mein Hund!“ Eines Tages, als ihn ein Arzt wieder fragt, sagt er jedoch ganz empört: „Na, eine Zahnbürste, was sonst?“ Der Arzt ordnet äußerst zufrieden die Entlassung an. Als der Patient endlich raus ist aus der Klinik, bückt er sich zu einer Zahnbürste und flüstert schelmisch: „Gell, Fiffi, den haben wir gut ausgetrickst!“

Anne-Sophie aus Bad Köstritz

Die **kleine Susi** stürmt aus dem Bett. Sie sagt zu ihrer Mutter: „Mami, ich habe einen so **schönen Traum** gehabt“ Fragt die Mutter: „Ja, was denn für einen?“ Darauf meint Susi verschmitzt: „Na, dir brauch ich ihn doch nicht zu erzählen, **du warst doch dabei!**“

Niklas

Zwei **Faultiere** hängen im Baum. Nach Monaten gähnt das eine Faultier. Da sagt das andere zu ihm: „Du machst mich **noch ganz nervös** mit deiner Hektik!“

Marlene

Neues aus Dummhausen

Vorsicht, Tierwitz!

Ein Dummhausener sitzt in seinem Zimmer und liest. Alle paar Minuten schaltet er **das Licht aus** und gleich danach wieder an. Neugierig fragt sein Freund: „Warum tust du das?“ – „Na hör mal, umblättern kann ich doch **auch im Dunkeln!**“

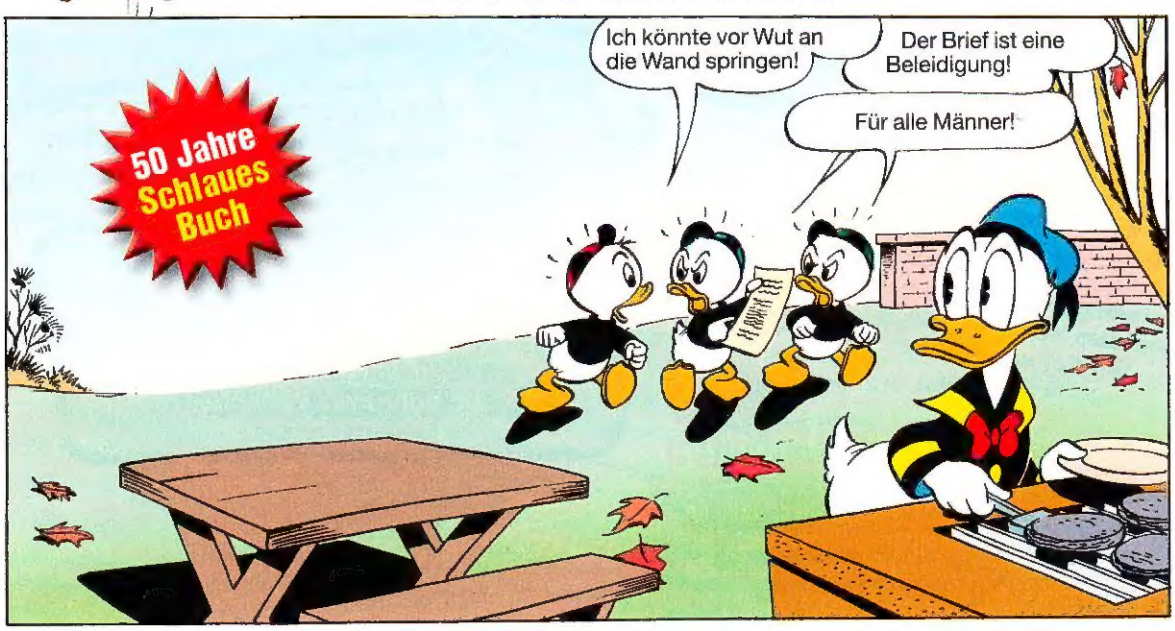
Malcolm aus Großkratzenburg

Wir doch nicht!

Walt Disneys

Fähnlein Fieselschweif

Die braven Brückenbauer

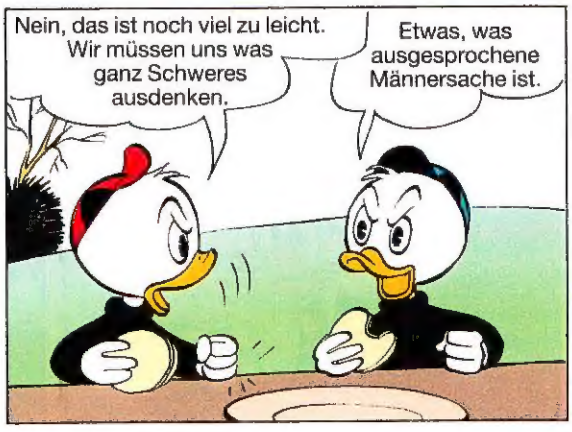


Carl Barks (Story & Zeichnungen); Übersetzung: **Dr. Erika Fuchs**.

Mädchen? Ach so! Ja, das ist natürlich ein harter Schlag.

Was die schon Geländespiele nennen! Volkstänze wahrscheinlich!
Aber sie geben an, als ob sie alle Geländespiele könnten, die es gibt.

Ihr seid herausgefordert worden. Also habt ihr das Recht, die Bedingungen des Wettkampfes zu bestimmen.
Stimmt! Dann schlagen wir einen Nachtmarsch vor. Da fürchten sie sich.


Nein, das ist noch viel zu leicht. Wir müssen uns was ganz Schweres ausdenken.
Etwas, was ausgesprochene Männersache ist.

Brückenbau! Das ist das Schwierigste im ganzen Pfadfinder-Handbuch.
Jawohl, wir machen einen Wettkampf...

...wer am schnellsten eine Brücke über einen bodenlosen Abgrund schlagen kann.
Da kneifen sie sicher.

Wir gehen gleich zum Klubhaus und besprechen das mit unseren P.F.U.G.F.O.H.F.*
*Pfadfinder-Untergruppen-Fähnleins-Oberhauptführer.

Am nächsten sonnigen Nachmittag...
Die beiden Gruppen haben ihren Wettkampf in der Teufelsschlucht. Das muss ich mir ansehen.

Die Kohlmeisen sind in voller Kampfstärke angetreten. Fähnlein Fieselschweif ebenfalls, jedoch...
Unser Fähnleinführer ist abgereist, weil seine Großmutter krank geworden ist.
Dann müssen wir eben die Brücke ohne seinen fachmännischen Rat bauen.

Oje, oje, das sieht schlecht aus für die Buben. Die Leiterin der Kohlmeisen war früher Kantinenwirtin bei den Pionieren. Die weiß Bescheid.

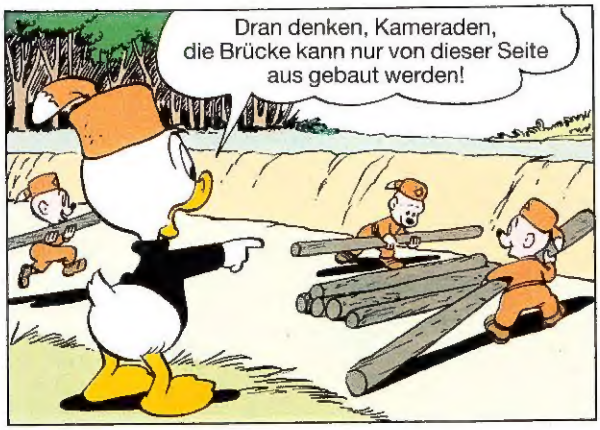
Pfadfinderinnengruppe Kohlmeisen angetreten zum Brückenbau! Wie steht's mit euch? Wollt ihr ohne Führung überhaupt antreten?

Jawohl, Herr... äh, Frau General! Wir, Tick, Trick und Track, sind bei Abwesenheit unseres Fähnleinführers als stellvertretende Gruppenführer die rangältesten Befehlshaber.

Fieselschweiflinge stillgestanden!
KLICK! KLICK! KLICK!

Dort drüben sind zwei Haufen Rundhölzer, aus denen die Brücke gemacht werden soll.
Danke! Die Kampfregeln sind uns bekannt.

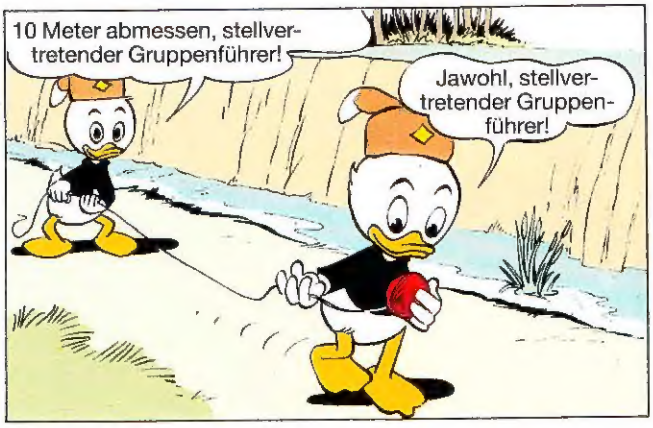
Dann blas zum Wettkampf!
TRA-RA!


Dran denken, Kameraden, die Brücke kann nur von dieser Seite aus gebaut werden!

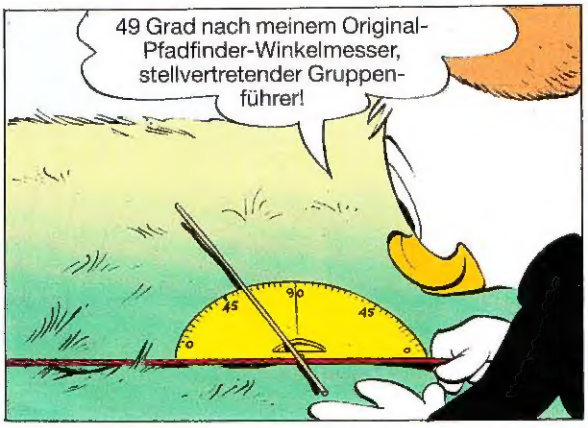
Die beste Methode, eine enge und tiefe Schlucht zu überbrücken, ist eine Rollbrücke.

Hier ist eine Zeichnung von einer solchen Brücke. Alte Pioniersvorschrift!
Ach, ist die einfach!
ERLÄUTERUNGEN

Als Erstes messen wir die genaue Breite der Schlucht, stellvertretender Gruppenführer.
Jawohl!


10 Meter abmessen, stellvertretender Gruppenführer!
Jawohl, stellvertretender Gruppenführer!

Den quadratischen Stein auf der anderen Seite anvisieren und Winkelmaß durchgeben!


49 Grad nach meinem Original-Pfadfinder-Winkelmesser, stellvertretender Gruppenführer!
45
90
45

Auf meiner Seite sind es 90 Grad, stellvertretender Gruppenführer. Jetzt bestimmen wir die Entfernung auf dem Millimeterpapier.

Das sammeln von .pdf und .cbr ohne im Besitz der Originale zu sein ist Illegal

4500 Rebel Snow Speeder™
Flitze mit deinem rasanten Snow Speeder über das unendliche Eis von Hoth! Die Schlacht beginnt. Jetzt kommt es auf deine Geschicklichkeit an.
4501 [illegible]
Willkom[illegible] der Ma[illegible] Tatooine, [illegible] Kenobi einen Pil[illegible] Mission suchen: die Rettung von Prinzessin Leia. Willst du das Steuer übernehmen?
FLIEG MIT DEN REBELLEN
IN EIN GALAKTISCHES ABENTEUER!
4502 X-wing Fighter™
Luke verlässt Hoth und macht sich in seinem X-wing Fighter auf die Suche nach dem Planeten Dagobath und dem großen Jedi-Meister Yoda. Aber der Sumpf birgt Gefahren! Hilf Luke und R2-D2, den X-wing wieder zu starten. In Yodas Hütte wirst du guten Rat finden: "Tu es. Es gibt kein Probieren!"
STAR WARS
www.lego.com/starwars
LEGO
STAR WARS

Hilfe, Hilfe! Rettet mich!
Achtung! Sofort Brückenbau einstellen und antreten zur Lebensrettung!
TRA-RA!
Hihi! Nicht ablenken lassen, Kohlmeisen! Beeilt euch! Rundhölzer zusammenbinden!
Nach dem Pfadfinder-Handbuch Kapitel XI, Absatz 2 wirft man im Schlamm steckenden Personen ein Seil zu und befestigt es unter den Armen.
Dann zieht man vorsichtig an, damit der Verunglückte nicht versehentlich auseinanderreißt.
Nur recht vorsichtig, hihihi! Wir werden umso flotter arbeiten. Rundhölzer zusammenbinden, Kohlmeisen!
Es tut mir furchtbar Leid! Ich bin schuld, dass ihr wertvolle Zeit verloren habt.
Alle Mann zurück zum Brückenbau!
Wir müssen die Kerben in die Querriegel schlagen.

Nach den Regeln dürfen wir kein Eisenwerkzeug verwenden.
PONK!

Dabei kann ich ihnen wenigstens helfen, die verlorene Zeit einzuholen.
PONK!

Hier, mit so einem dicken Stein geht es schneller!

Oh, das ist ja gar kein Stein, sondern eine Schildkröte.

Quietsch! Aua! Uff! Hilfe!
Achtung! Brückenbau einstellen! Antreten zur ersten Hilfe bei Unfällen!

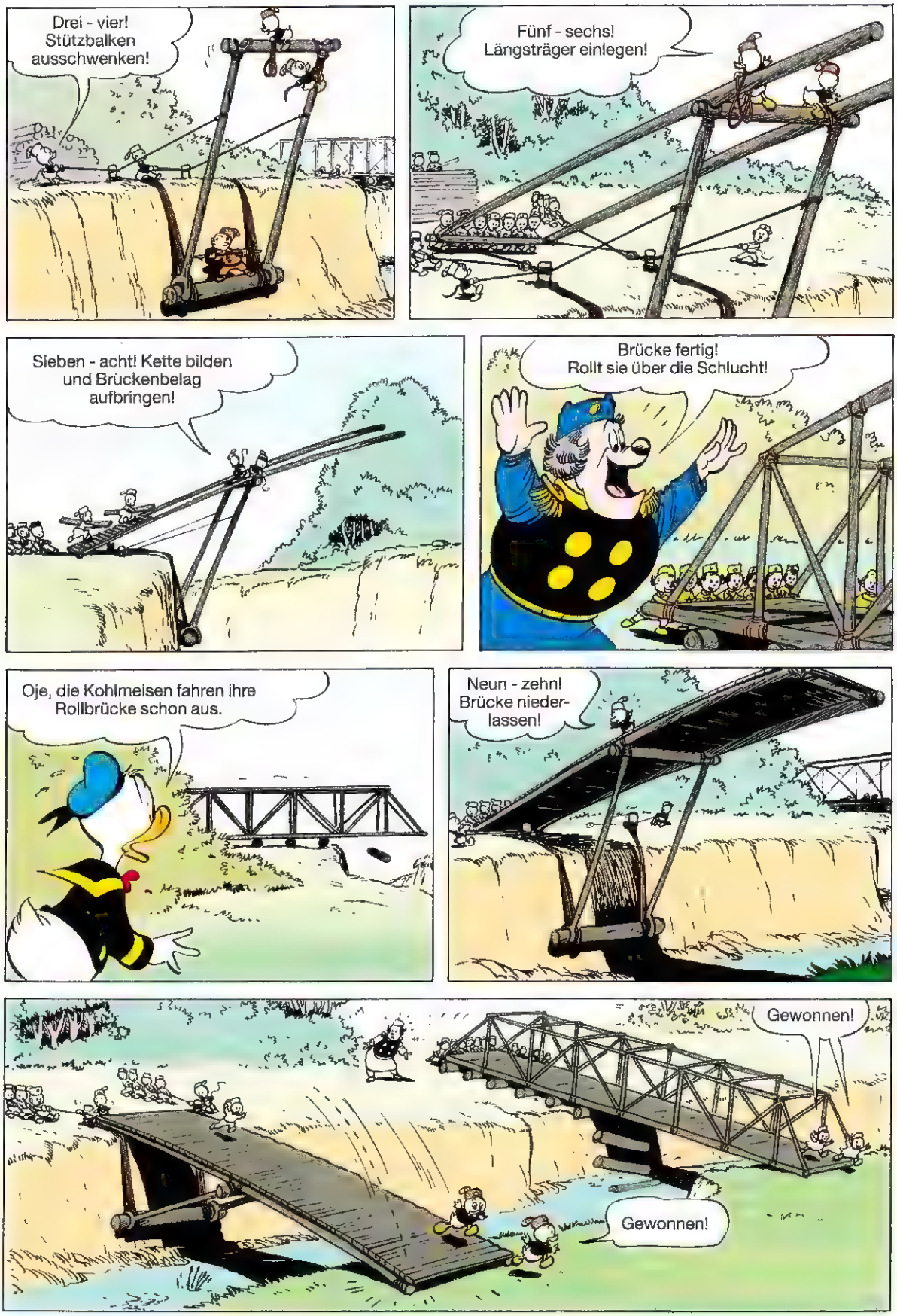
Augenblick, Onkel Donald! Ich muss erst im Pfadfinder-Handbuch nachsehen, was zu machen ist. Scheintot... Schienbeinbruch... na, wo steht's denn? Ach, hier... Schildkröte!

Erst das Tier auf den Rücken legen...

...sodann den Gebissenen vorsichtig nach oben entfernen!

Hihi, vorwärts, vorwärts, Kohlmeisen! Solange die Schildkröte ihr Opfer nicht loslässt, sind die Fieselschweiflinge außer Gefecht.
Und wenn das noch 20 Minuten dauert, haben wir den Wettkampf gewonnen.
Jedoch... die Anweisungen des Schlauen Buchs haben wie immer Erfolg. Die Schildkröte lässt ihr Opfer sofort los...
Alle Mann zurück zum Brückenbau!
Keine Zeit mehr, eine Dauerbrücke zu bauen, Kameraden! Wir nehmen die Notbrücke Nummer 4 des Pfadfinder-Handbuchs.
Die Notbrücke? Das ist ja die ganz einfache!
Wir hätten so gern gezeigt, was wir können.
TRA-RA!
Weiß jeder von euch, was er zu tun hat?
Jawohl, stellvertretender Gruppenführer!
Hihihi, sie machen einen letzten verzweifelten Versuch. Aber Männer sind ja so umständlich. Sie holen uns nicht mehr ein. In 10 Minuten sind wir fertig.
Eins - zwei! Widerlagerbalken in Stellung bringen!
PLUMPS!

FRUCHT-
TIGER
...UND SEIN ABENTEUER
MIT MAGIC ORANGE!
A
G
M
I
C
JETZT
Yu-Gi-Oh!
Leuchtsticker auf
jeder Packung!
Yu-Gi-Oh!
NEU NEU NEU
FRUCHT-
TIGER
Monsterstarke
Sticker
Yu-Gi-Oh!
MAGIC ORANGE
1,5 L


Drei - vier! Stützbalken ausschwenken!
Fünf - sechs! Längsträger einlegen!
Sieben - acht! Kette bilden und Brückenbelag aufbringen!
Brücke fertig! Rollt sie über die Schlucht!
Oje, die Kohlmeisen fahren ihre Rollbrücke schon aus.
Neun - zehn! Brücke nieder-lassen!
Gewonnen!
Gewonnen!

Du lügst! Wir haben gewonnen!
Du spinnst! Wir haben gewonnen!
Ruhe! Beide Gruppen haben gewonnen!
Ich komme als Abgesandter des Weltpfadfindertums und bin tief beeindruckt von der Fixigkeit, Fähigkeit und Zähigkeit der Entenhausener Pfadfindergruppen.
Es ist mir daher eine Ehre, den stellvertretenden Gruppenführern Tick, Trick und Track je ein halbes Kilo Orden zu überreichen und alle drei zu Generaloberbrückenmeistern zu ernennen.
Später...
Habt ihr festgestellt, welchen Rang der Weltbeobachter gehabt hat?
Klar, Mann! Das war ein P.F.L.O.V.-S.T.H.F.
Was soll denn das nun wieder heißen?
Das heißt: Pfadfinder-Landes-Oberverbands-Stabs-Hauptführer.
Nein, wie weit es doch manche Menschen in ihrem Beruf bringen! Man kommt sich als schlichter Zivilist ganz unbedeutend daneben vor!
ENDE

MAUS ZEIT

Alle Angaben unter Vorbehalt! Änderungen sind möglich

Wer ist dein Star der Woche? Schreibe an den Egmont Ehapa Verlag, Micky Maus-Magazin, Kennwort: STAR, 70557 Stuttgart.

STAR DER WOCHE

TV-Tipp! Dienstag, 23.03.

Yu-Gi-Oh! – die neuen Episoden!

© RTL2

In der Folge 123 - „Four Way Duell: Part 2" – haben Kaiba und Yugi einen Streit. Denn Yugi hat Joey im Kampf geholfen. Aber warum ...?
16:15 Uhr auf RTL2

Mittwoch, 24.03.

Till Eulenspiegel

© Concorde Home Entertainment

Till Eulenspiegels Großvater ist verschwunden. Mit Hilfe eines magischen Spiegels erfährt Till, wie er ihn retten kann. Aber erst muss er drei gefährliche Aufgaben lösen ...

Donnerstag, 25.03.

Back to Gaya!

Der erste komplett animierte Film aus Deutschland! Die Bewohner der fantastischen Welt Gaya sind auf der Suche nach dem magischen Stein. Auf ihrer Mission müssen sie in die Welt der Menschen. Ob sie ihn dort finden können?

© Warner

Freitag, 26.03.

Bücher, Comics und Stars ...

... gibt es auf der Leipziger Buchmesse vom 25. bis zum 28. März. Highlight ist der Besuch von Dragonball-Schöpfer Akira Toriyama!

Samstag, 27.03.

103 Jahre Carl Barks!

Der Schöpfer von Dagobert und Donald wurde am 27. März 1901 geboren.

Sonntag, 28.03.

Achtung Sommerzeit: aus Zwei wird Drei!

Die Uhr wird heute um eine Stunde vorgestellt. Schlecht für alle Langschläfer – eine Stunde weniger zum Schnarchen ...

Montag, 29.03.

50 Jahre Schlaues Buch!

Was wären Tick, Trick und Track ohne das geniale Buch vom Fähnlein Fieselschweif? In der unerschöpflichen Grube des Wissens findet man Infos über alte Münzen und geheime Sprachen. Der Comic zum Schlauen Buch auf Seite 6.

FUSSBALLWETTE

Deutschland, 25. Spieltag

			Mein Tipp	Ergebnis
Hansa Rostock	:	VfL Wolfsburg	... : ...	... : ...
Bayern München	:	Borussia M'gladbach	... : ...	... : ...
Bayer Leverkusen	:	Hertha BSC Berlin	... : ...	... : ...
SC Freiburg	:	1. FC Köln	... : ...	... : ...
Eintracht Frankfurt	:	1860 München	... : ...	... : ...
Hannover 96	:	Borussia Dortmund	... : ...	... : ...
VfL Bochum	:	Schalke 04	... : ...	... : ...
Hamburger SV	:	1. FC Kaiserslautern	... : ...	... : ...
VfB Stuttgart	:	Werder Bremen	... : ...	... : ...

Österreich, Runde 26

			Mein Tipp	Ergebnis
Herold Admira	:	Casino SW Bregenz	... : ...	
Austria Memphis Magna	:	SK Puntigamer Sturm Graz	... : ...	... : ...
Liebherr GAK		SK Rapid Wien		
FC Superfund		FC Kelag Kärnten	... : ...	... : ...
SV Wüstenrot Salzburg		SV Mattersburg		

Schweiz

			Mein Tipp	Ergebnis
FC Aarau	:	FC St. Gallen	... : ...	... : ...
Servette FC	:	Grasshopper Zürich	... : ...	... : ...
FC Wil 1900		FC Basel		
BSC Young Boys	:	FC Thun	... : ...	... : ...
FC Zürich	:	Neuchâtel Xamax FC	... : ...	

EV-MM 1304/2

© Disney

Neu im Kino!

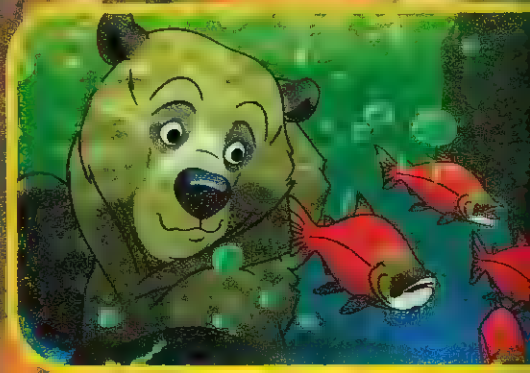
Freunde Die Bären

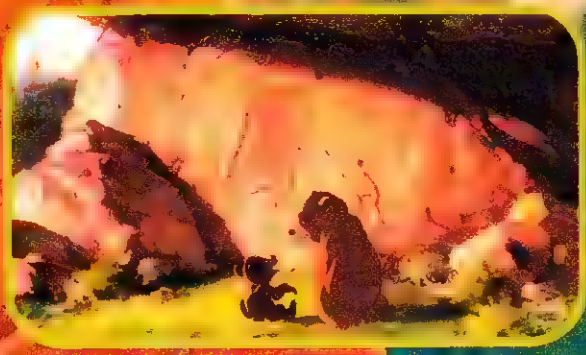
Der neue Disney-Film Bärenbrüder

Die Geschichte

In **ein Tier verwandelt** zu werden, das man gar nicht mag – das wäre ziemlich doof, oder? Aber genau das **passiert dem Jungen Kenai**. Der kann Bären überhaupt nicht ausstehen. Nicht zuletzt, weil er irrtümlich annimmt, ein Bär sei daran schuld, dass sein Bruder umgekommen ist. Genau der verwandelt ihn aber in einen Bären – damit Kenai lernt, was **Liebe, Toleranz und Freundschaft bedeuten.**

Kenai kann es nicht glauben: Er ist in einen Bären verwandelt worden – und kann ...

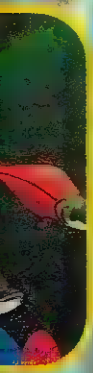




Der Kleine Koda erklärt Kenai, dass er Angst vor den „Monstern" hat – er meint die Menschen!

für immer: brüder!

Ab dem 18. März 2004 im Kino!



Aus dem Menschen Kenai wird … der Bär Kenai!

Koda und Kenai sind beste Freunde – Bärenbrüder – geworden!

Echt praktisch, so ein Mammut-„Taxi"!

EV-MM 1304/3

Zum Film gibt's tolle Preise zu gewinnen!

Einsendeschluss: 5. April 2004

So machst du mit:

5 Uhren

5 Taschen

5 Base-Caps

Schreibe eine Postkarte an:

Egmont Ehapa Verlag GmbH
Micky Maus Magazin 13
Stichwort: Bärenstark
70557 Stuttgart

Mitarbeiter und Angehörige der beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen. Es entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

RÄTSELCOMIC

Die Schurkenschule

Eine Schule, die Lehrgänge für Gauner abhält – so etwas gibt es seit neuestem in Entenhausen. Micky ermittelt dort unter dem Decknamen Ricky Ratte...

So, dann wollen wir heute mal mit dem Unterricht weitermachen, Leute!

Aha! Um die Tür zu öffnen, drückt er gleichzeitig auf die Knöpfe 1, 3 und 4.

BSSS!

8

Mit großem Test: Wer wird Super-Detektiv?

Teil 2

Siehe Seite 26.

D/D 2003-023

Ihr seid schon der fünfte Lehrgang, der bei uns in den Genuss einer soliden Schulung kommt.

Schlechte Karten für die Polente, harhar!

Diesmal drückt er auf die 7, die 8 und die 9!

24

BSSS!

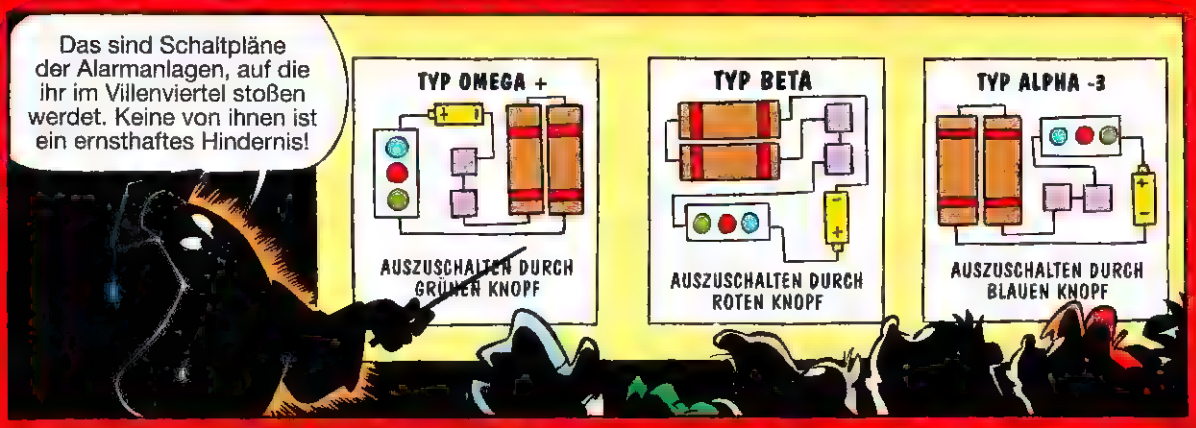
Jetzt weiß ich, nach welchem Prinzip die Türen geöffnet werden. Das könnte mir noch nützlich sein!*

In unserer ersten Unterrichtsstunde geht's heute um Alarmanlagen.

Frage 1: Nach welchem System werden in der Schurkenschule die Türen geöffnet?

Und als Lehrer steht euch Entenhausens größtes Verbrechergenie aller Zeiten zur Verfügung!

Oha! Das Schwarze Phantom!

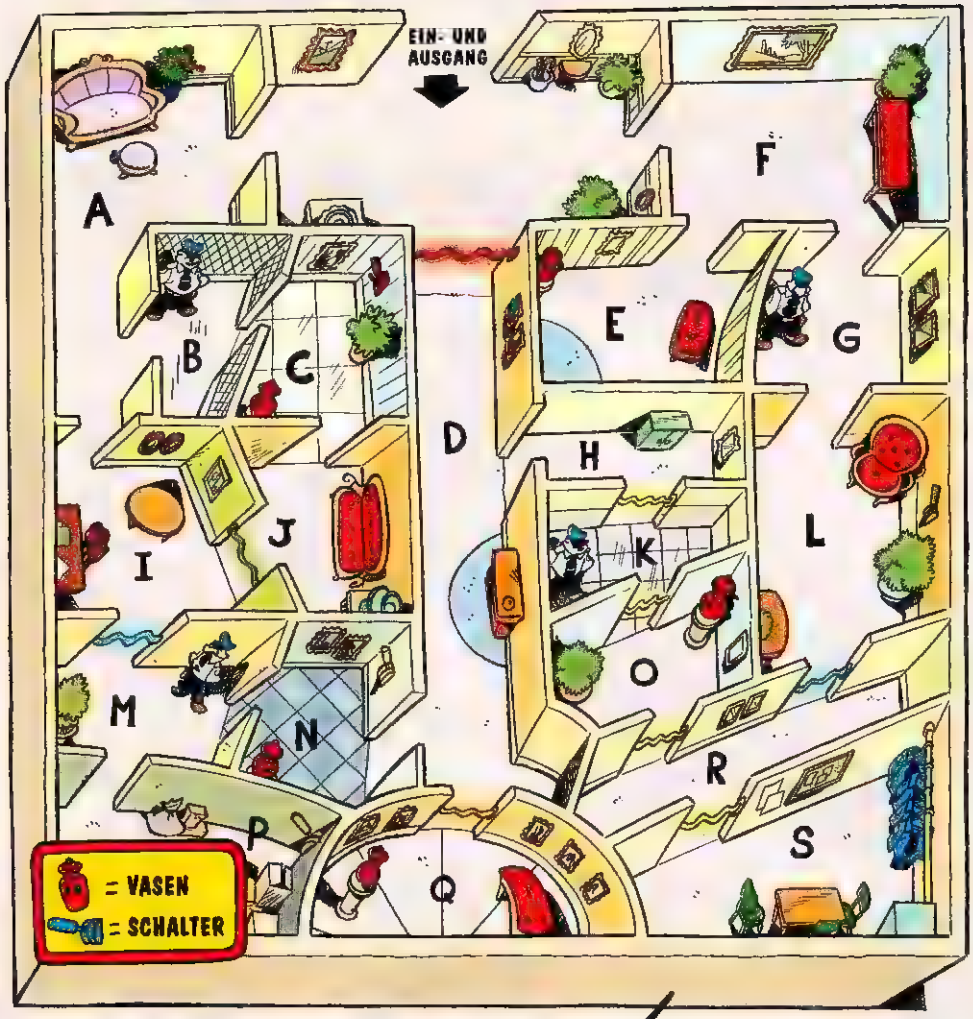

Das sind Schaltpläne der Alarmanlagen, auf die ihr im Villenviertel stoßen werdet. Keine von ihnen ist ein ernsthaftes Hindernis!
TYP OMEGA +
AUSZUSCHALTEN DURCH GRÜNEN KNOPF
TYP BETA
AUSZUSCHALTEN DURCH ROTEN KNOPF
TYP ALPHA -3
AUSZUSCHALTEN DURCH BLAUEN KNOPF

Hier seht ihr eine geöffnete Alarmanlage. Nun, auf welchen Knopf müsst ihr wohl drücken, um sie auszuschalten?
Ich nehme kaum an, dass diese Aufgabe für euch ein Problem ist.
Aber nein! Das wüsste sogar ein Kindergartenkind!
Jedes Baby würde das rauskriegen!
Ich halt mich lieber zurück, sonst erkennt der Gauner mich womöglich.*
* Frage 2: Zu welchem der drei Typen oben gehört die Alarmanlage links? Mit welchem Knopf wird sie also ausgeschaltet?
Sind unsere Türen eigentlich auch so gesichert, dass die Polizei nicht rein kommt?
Nun, auf Dauer würden sie einem Ansturm nicht standhalten. Aber sie...

...würden die Bullen lange genug aufhalten, dass wir inzwischen durch unseren Geheimgang entwischen könnten.
Aha! Gut zu wissen.
Aus Sicherheitsgründen wird keinem Schüler verraten, wo der Geheimgang beginnt.
Können wir dann endlich zur nächsten Aufgabe übergehen?

EV-MM 1304/4

GRUNDRISS EINER VILLA MIT FÜNF WERTVOLLEN MING-VASEN



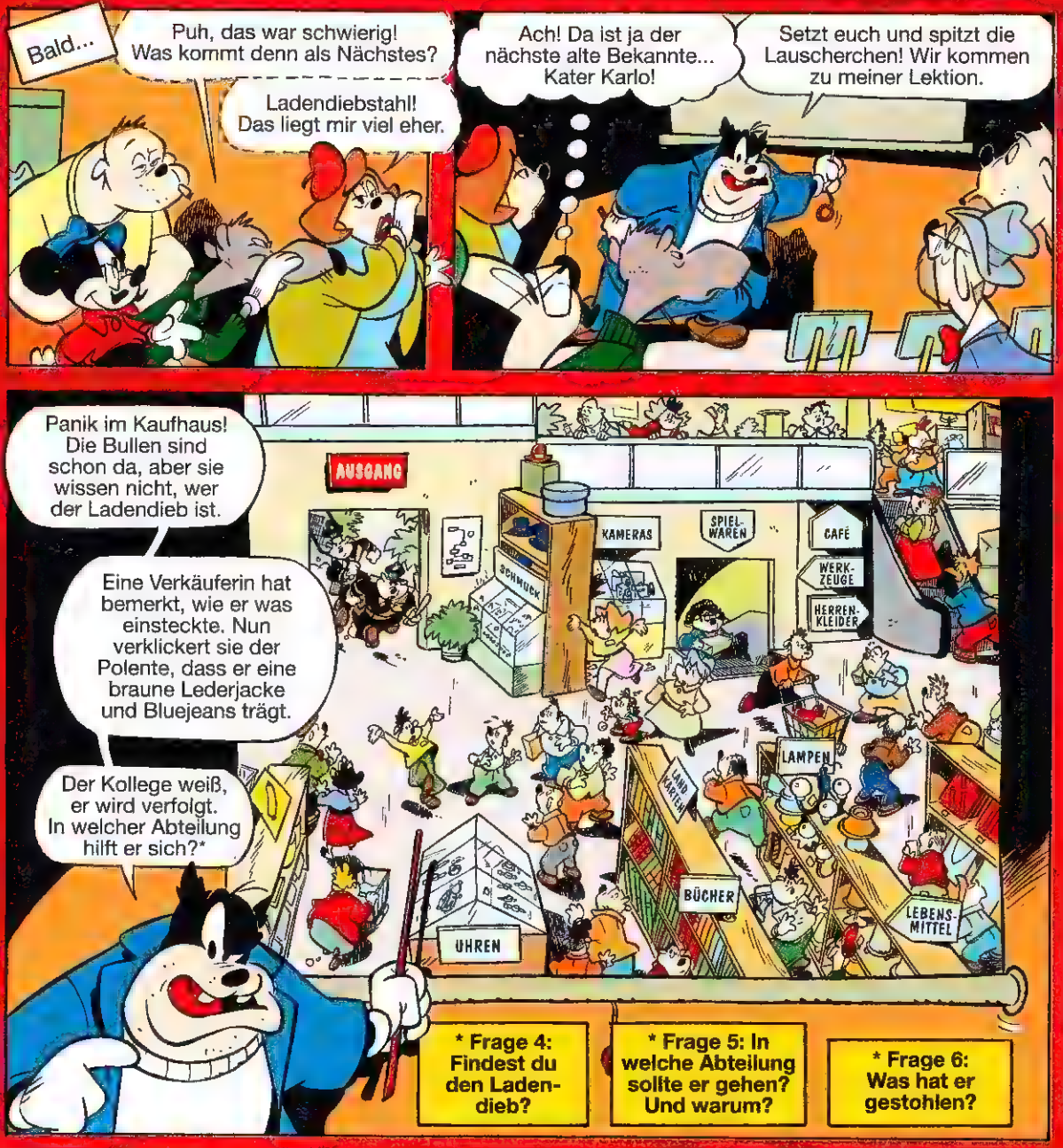
Schnappt euch alle fünf Vasen, ohne euch erwischen zu lassen!

Die farbigen Lichtschranken lösen den Alarm aus. Schaltet sie mit den Schaltern der jeweils selben Farbe aus! Achtung: Für eine der Lichtschranken gibt es keinen Aus-Schalter.*

Nehmt euch vor den Wärtern in Acht! Eure Betäubungspistole hat zwei Patronen. Damit könnt ihr also zwei Wärter ausknipsen.

Im Wärterraum hängen Uniformen. Wenn ihr eine tragt, halten euch die Wärter für einen der ihren. Lauft dann einfach an ihnen vorbei!

*** Frage 3: Welcher Weg bringt dich unbemerkt zu den fünf Vasen? Gib ihn mittels der Buchstaben an!**



Fortsetzung im nächsten Heft. Die Auflösungen und alles zum Test „Wer wird Super-Detektiv?“ findest du auf der nächsten Seite.

EV-MM 1304/5

Hast du das Zeug zum

SUPER-DETEKTIV?

Teil 2

Die Jagd nach dem Super-Detektiv-Diplom geht weiter. Letzte Woche hast du die ersten Punkte dafür sammeln können. Heute gibt es die nächsten!

So geht's!

1. Die Detektivrätsel auf den letzten vier Seiten lösen. Achtung: Bei manchen Rätseln helfen wir dir vorher noch mit einem Tipp weiter!

2. Deine Lösungen unten überprüfen, Punkte notieren, zusammenzählen und ins gelbe Feld eintragen!

3. Hier dein Zwischenergebnis der letzten Woche eintragen. *Wenn du letzte Woche noch nicht dabei warst, spendieren wir dir **26 Punkte!***

4. Die Punkte im gelben und im blauen Feld zusammenzählen, Ergebnis ins grüne Feld eintragen. Das ist dein **Detektiv-Punktekonto!**

Ergebnis von heute + Übertrag aus MM-M 12 = Zwischenergebnis (brauchst du in MM-M 14)

Ab nächste Woche:
Punktekonto in MM-M 14-15 aufstocken, Testauswertung und Diplomverleihung im MM-M 15!

So stehen deine Chancen zur Halbzeit

88-96 Punkte: Dem Diplom ziemlich nahe!
64-79 Punkte: Noch alles drin!
48-63 Punkte: In den nächsten beiden Wochen kräftig nachlegen!
0-47 Punkte: Das kannst du leider nicht mehr packen!

Auflösungen

Frage 1

Tipp: ++=

Um eine Tür zu öffnen, muss man drei Tasten drücken, die zusammengezählt die Zimmernummer ergeben: 1+3+4=8, 7+8+9=24.

Für die richtige Lösung: 7 Punkte

Frage 2

Die Alarmanlage gehört zum Typ OMEGA+. Sie wird also mit dem grünen Knopf abgeschaltet.

Für die richtige Lösung: 8 Punkte

Frage 3

Tipp: *Uniform anziehen nicht vergessen!*

- Durch Raum **F** in Raum **E**, Vase 1 mitnehmen.
- Durch **F** nach **G**, dort Wachmann mit der ersten Patrone der Plopp-Pistole betäuben.
- Nach **L**, dort grünen Alarmlaser ausschalten.
- Durch **G-F-A-I-J** nach **C**, dort roten Alarmlaser ausschalten und Vase 2 mitnehmen.
- Über **J-I-A-D** nach **N**, dort gelben Alarmlaser ausschalten und Vase 3 einsacken.
- Über **D-H** nach **K**, dort Wachmann mit der zweiten Patrone der Plopp-Pistole betäuben.
- Nach **O**, dort Vase 4 mitnehmen, über **R** nach **S**, dort Wachmann-Uniform anziehen.
- Über **R-O-K-H-D-N-M** nach **P** und dort den orangen Alarmlaser ausschalten. Der Wachmann in M fällt auf deine neue Uniform herein.
- Über **M-N-D** nach **Q**, Vase 5 einstecken und über **D** zum Ausgang!

Für die ganz richtige Lösung: 10 Punkte
Wenn du nur einen Fehler gemacht hast, gibt es noch 5 Punkte

Frage 4

Der Ladendieb ist der Mann mit der Glatze rechts unten im Bild.

Für die richtige Lösung: 4 Punkte

Frage 5

Tipp: *Tarnung ist angesagt!*

Der Dieb sollte in die Abteilung für Herrenkleider gehen und sich mit anderen Klamotten tarnen.

Für die richtige Lösung: 7 Punkte

Frage 6

Eine Kamera. Oben in der Mitte des Bildes ist ein aufgeschlagener Glaskasten.

Für die richtige Lösung: 5 Punkte

Frage 7

Tipp: *Nicht grübeln, zurückblättern: Was ist etwas komisch?*

Im zweiten Bild auf S. 22 steckt ein Tischtuch in der Wandtäfelung. Dort ist die gehelme Tür.

Für die richtige Lösung: 7 Punkte

EV-MM 1304/6

Action im
LEGOLAND®
Deutschland
„Total genial, der Power Builder ist da. Und das Beste ist, ich kann ihn selbst programmieren."
BIONICLE
POWER BUILDER
Jetzt gibt's Action. Denn am 1. April macht das LEGOLAND® Deutschland wieder auf. Und kommt gleich mit einer megacoolen Neuheit rüber: dem BIONICLE™ Power Builder. Echt krass – den Power Builder kannst du sogar selbst programmieren. Voll zum Abfahren!
NEU! NEU!
Ab dem 1. April gibt's wieder Spaß und Abenteuer satt!
Heia safari!
Neugierig auf Unbekanntes? Dann ist das LAND DER ABENTEUER genau dein Ding. Hier kannst du bei der Dschungel-X-pedition den Urwald erforschen und im Kanu den Wasserfall bezwingen.
DU BIST DER ROBO-BOSS.
MINDSTORMS™ Center
Voll die Düse.
Du willst Spaß? Dann gib Gas! Bei LEGO® X-TREME kannst du mit dem Jet-Ski übers Wasser düsen oder beim LEGO RACERS Drome Racing selbst zum Rennfahrer werden. Aber volle Pulle!
BUCHSTABENSALAT
Du findest uns an der A8 zwischen
LEGOLAND DEUTSCHLAND
Heute ist unser Tag.
LEGOLAND Deutschland GmbH • LEGOLAND Allee • D-89312 Günzburg • www.legoland.de/kids
LEGO, das LEGO Logo und LEGOLAND sind Markenzeichen der LEGO Gruppe © 2004 The LEGO Group

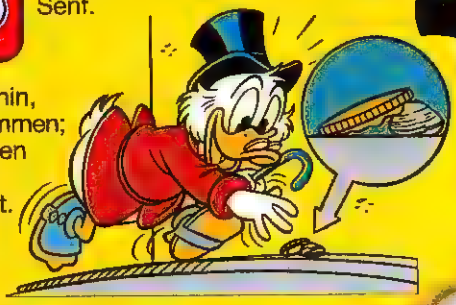
Witze, Tipps und Tricks

Streich der Woche

Angeschmiert!

Bestreiche eine Münze auf einer Seite mit Senf.

Lege sie irgendwohin, wo Leute vorbeikommen; von einem Steinchen unterstützt, damit der Senf dranbleibt. **„Glück gehabt!" denkt der Finder.**



Und dann war's doch nur Pech! Oder vielmehr Senf!

Irre Viecher!

Zwölf zu eins für Floh & Co.

Ein Mensch ist schwer. Ein Insekt ist leicht. Trotzdem: Für **jeden** Menschen gibt es auf der Welt Insekten, die zwölfmal so viel wiegen wie er. Schätzen Zoologen.

Ein kleiner Reinleger

Super-Schlucker!

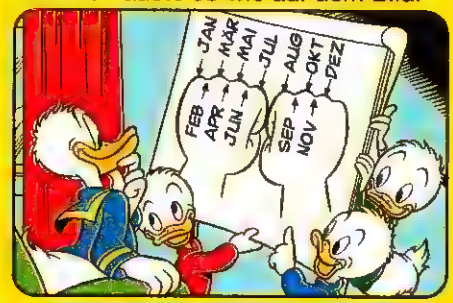
Tja, die Wette hat Käter Karlo verloren! (Wie sie jeder deiner Freunde verlieren wird.) Sein Kumpel wartet einfach eine Minute. Und dann hat er alle Zeit der Welt, um den Liter Limo gemächlich wegzusüffeln.

Denn was hat er gewettet? Dass er die Limo in einer Minute trinkt!

Tipp der Woche

Welcher Monat hat wie viele Tage?

Das kannst du ganz einfach feststellen: mit Hilfe deiner Hände! Halte dazu deine Fäuste so wie auf dem Bild.



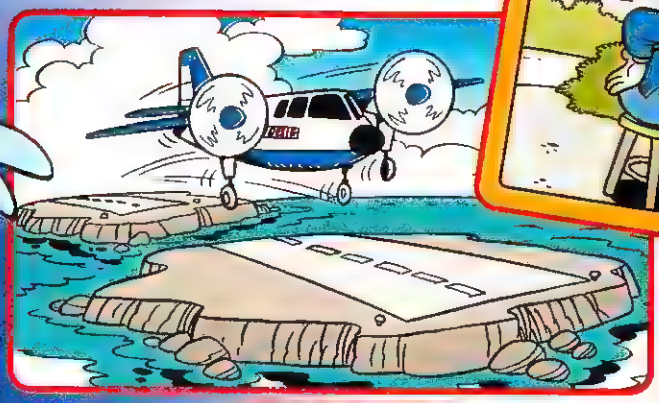
Wichtig sind die Knöchel an den Fingerwurzeln. Links geht's los.

Jede **Erhebung** bedeutet: Monat mit **31** Tagen.

Jedes **Tal** bedeutet: Monat mit **30** Tagen.

Ausnahme ist nur der Februar mit 28 Tagen. Und in einem Schaltjahr – 2004 ist eins! – sind es 29.

Gestern an der Pommesbude



Irre Storys!

Und wo bleibt das Getränk?

Der kürzeste Linienflug der Welt verbindet die beiden schottischen Inseln Westray und Papa Westray. **Dauer: zwei Minuten.** Zum Vergleich: Der längste Linienflug, von Sydney nach San Francisco, dauert 15 Stunden.

Neues aus Dusseldorf

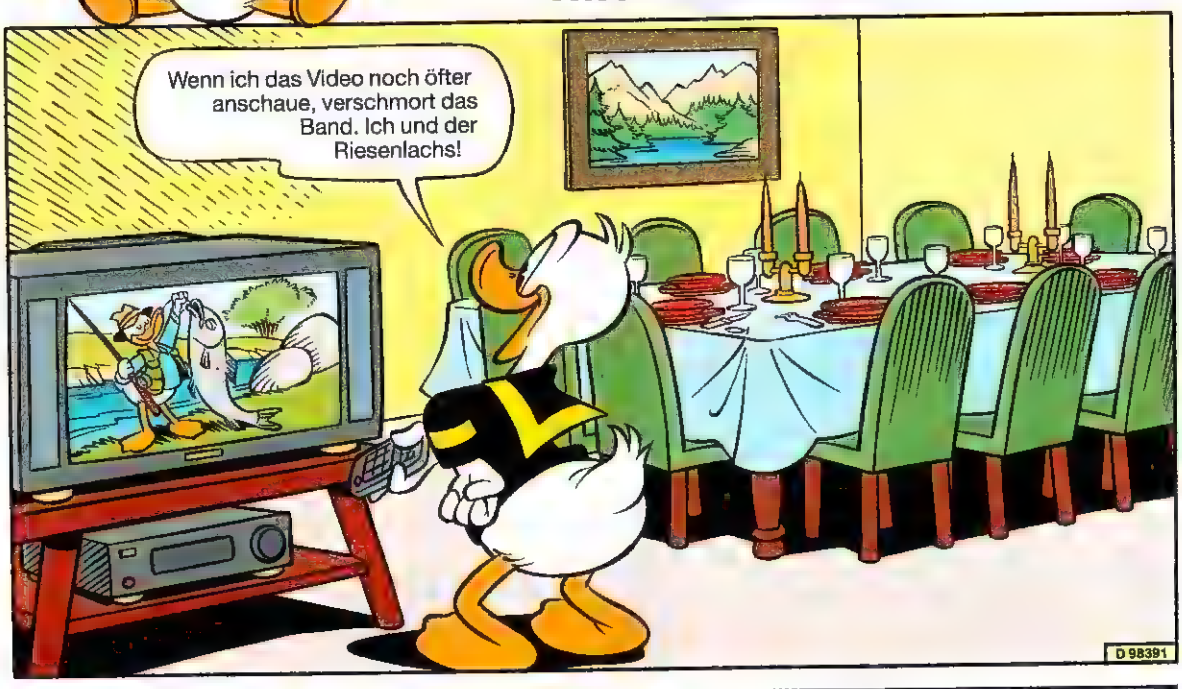
Stromausfall in einem Dusseldorfer Kaufhaus. 55 Kunden saßen drei Stunden lang fest – neun im Aufzug, 46 auf den Rolltreppen!

Warum [illegible] in Dusseldorf niemand Luftballons [illegible]

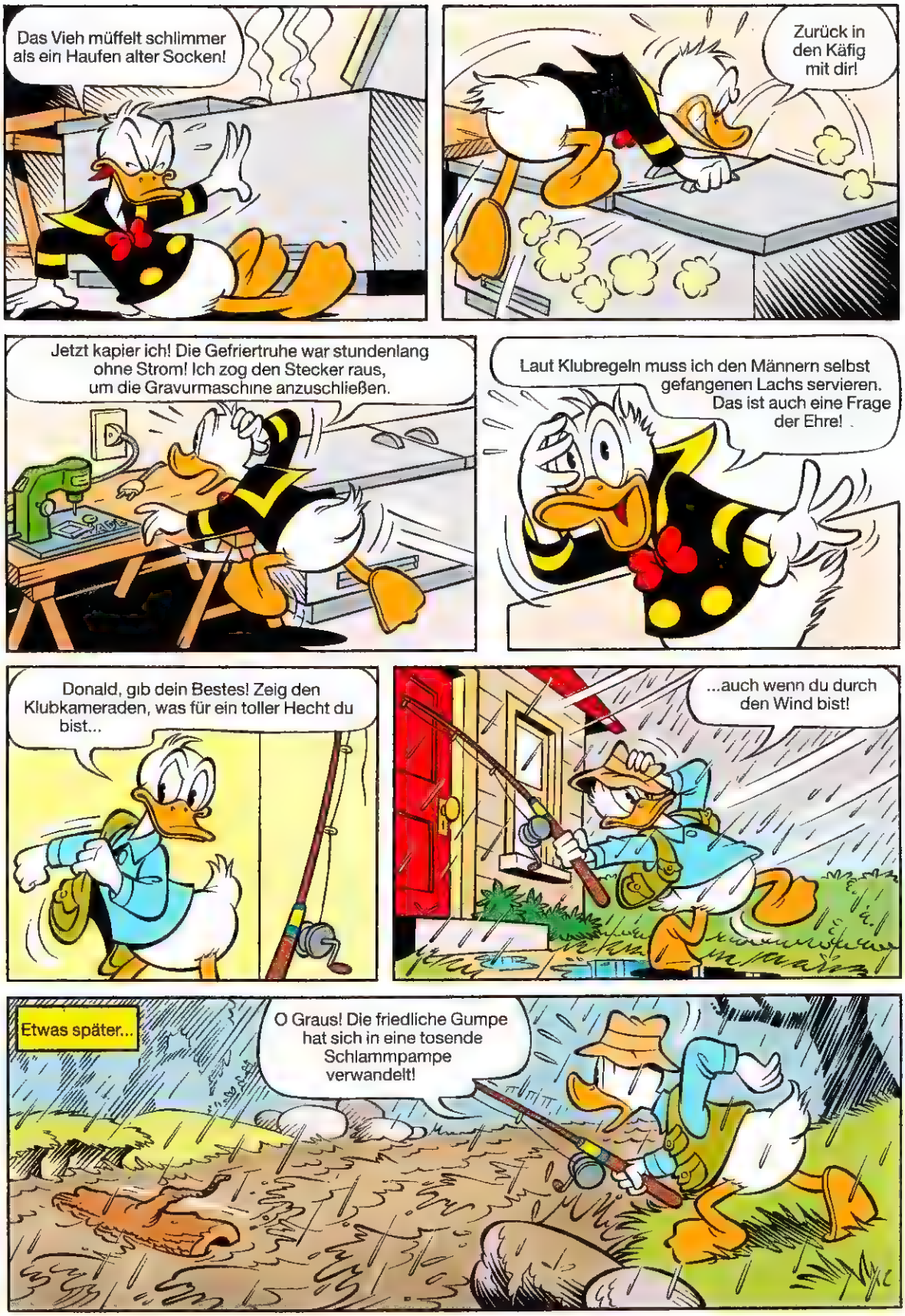
EV-MM 1304/7

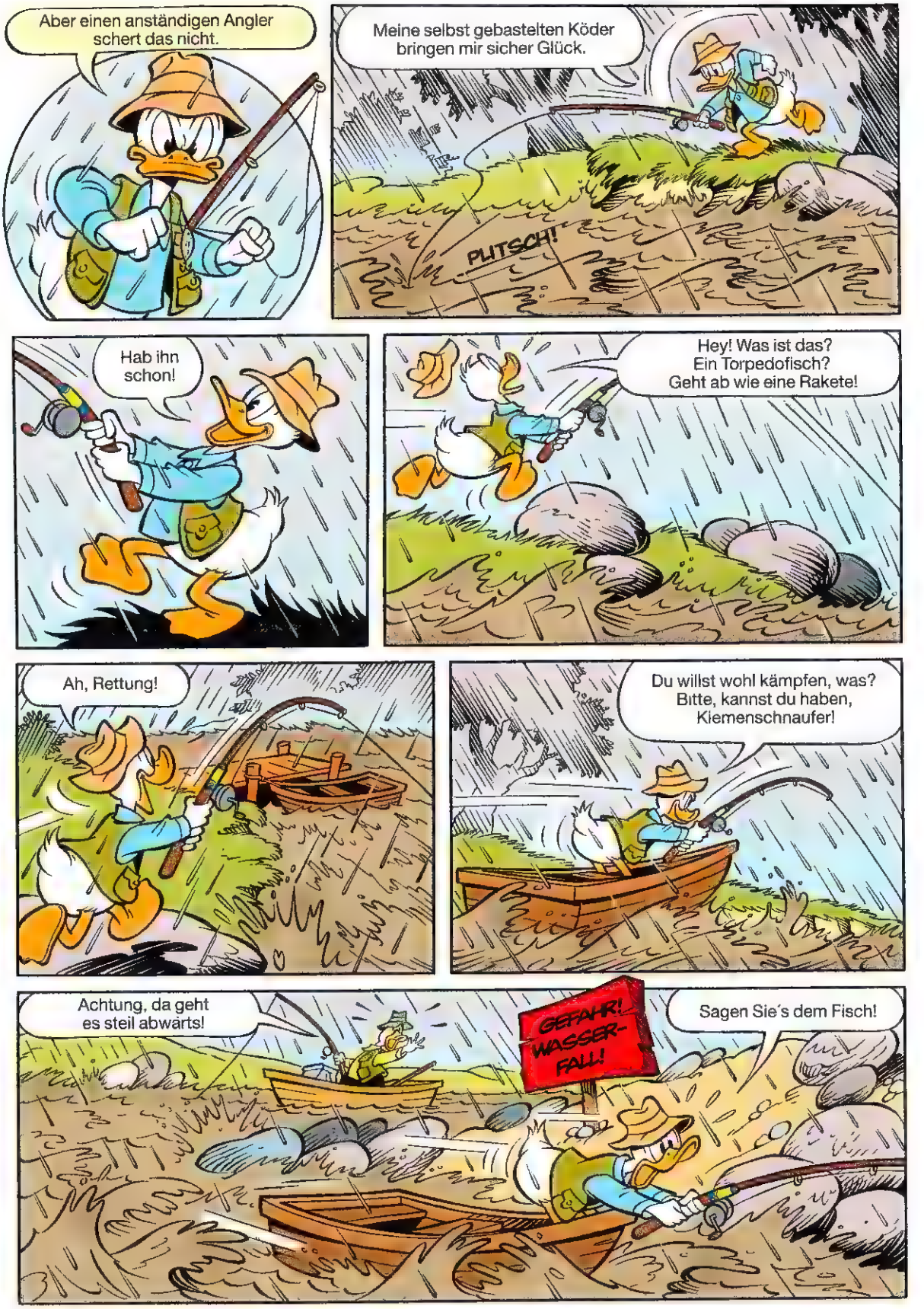
Walt Disney's
DONALD DUCK

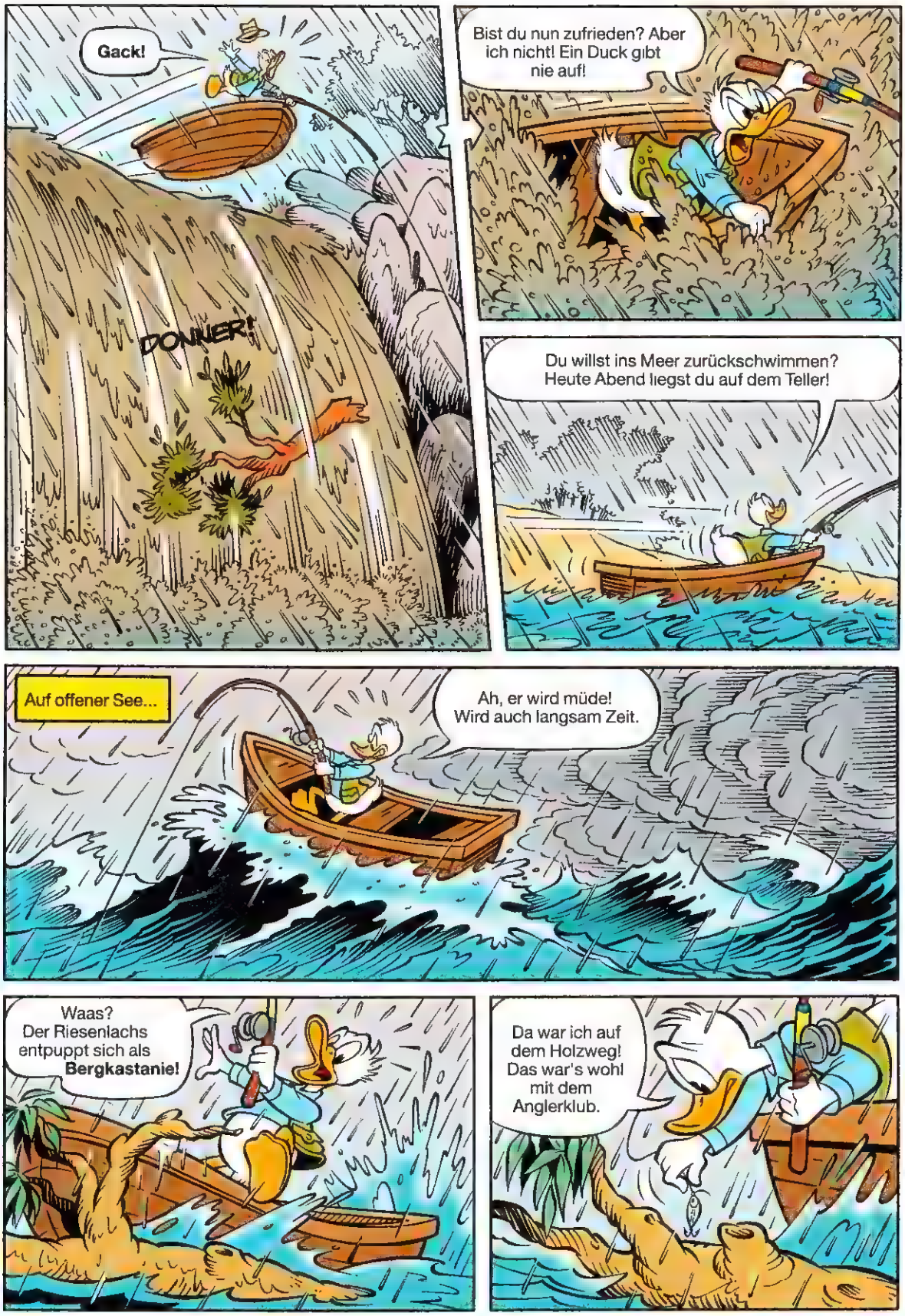
Frisch auf den Tisch

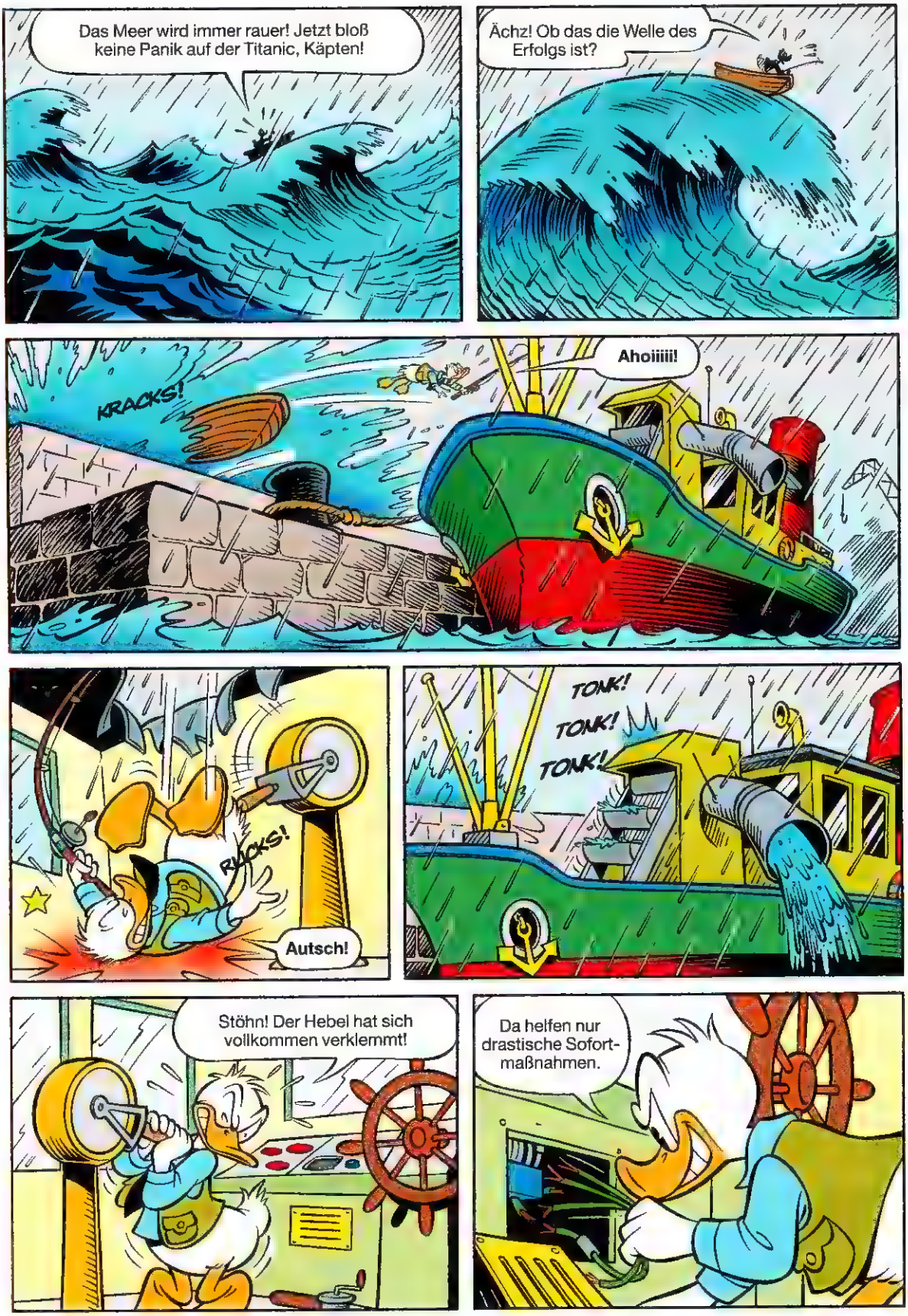


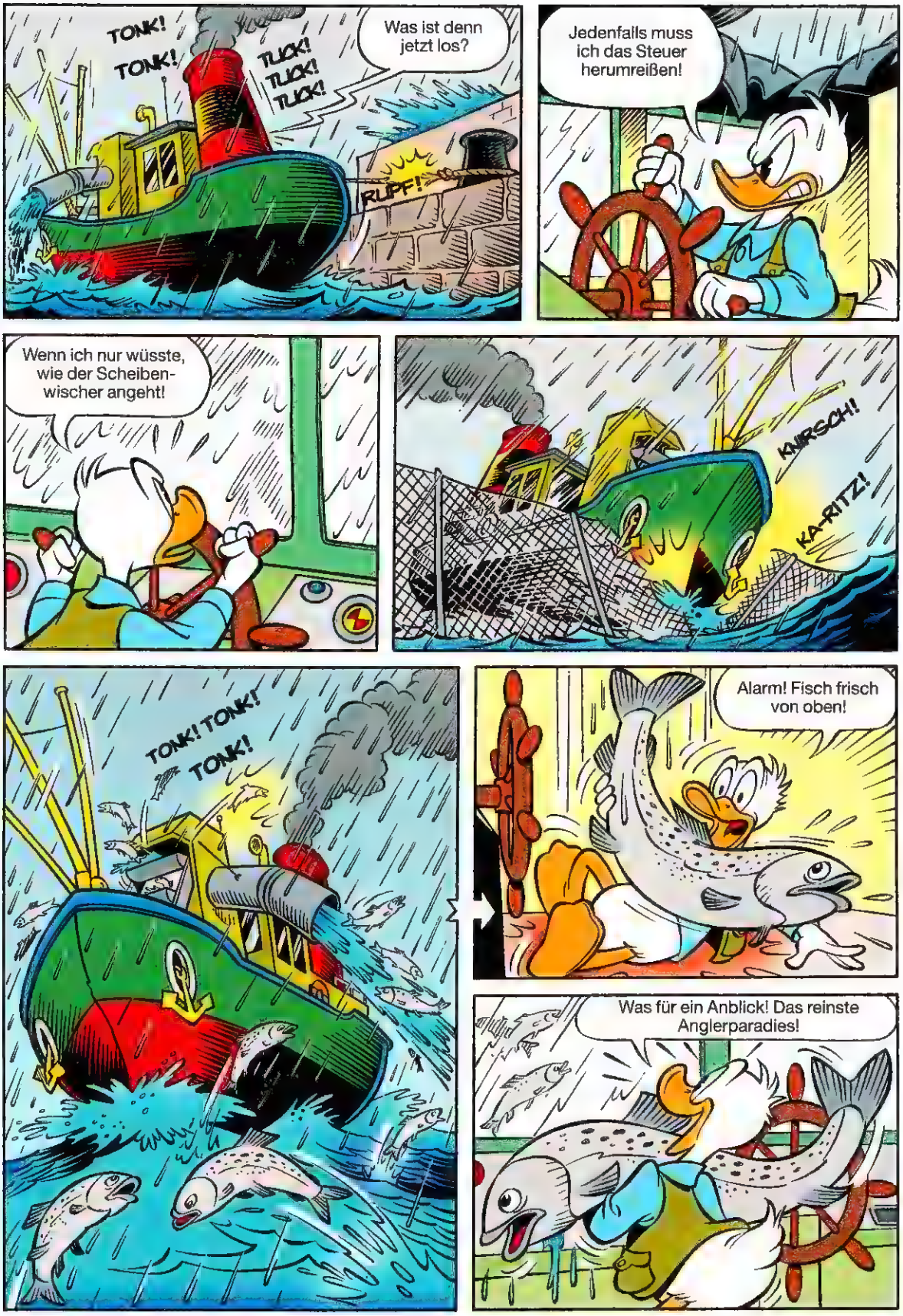
Paul Halas (Story), **Torres** (Zeichnungen); Übersetzung: **Erik Rastetter**.

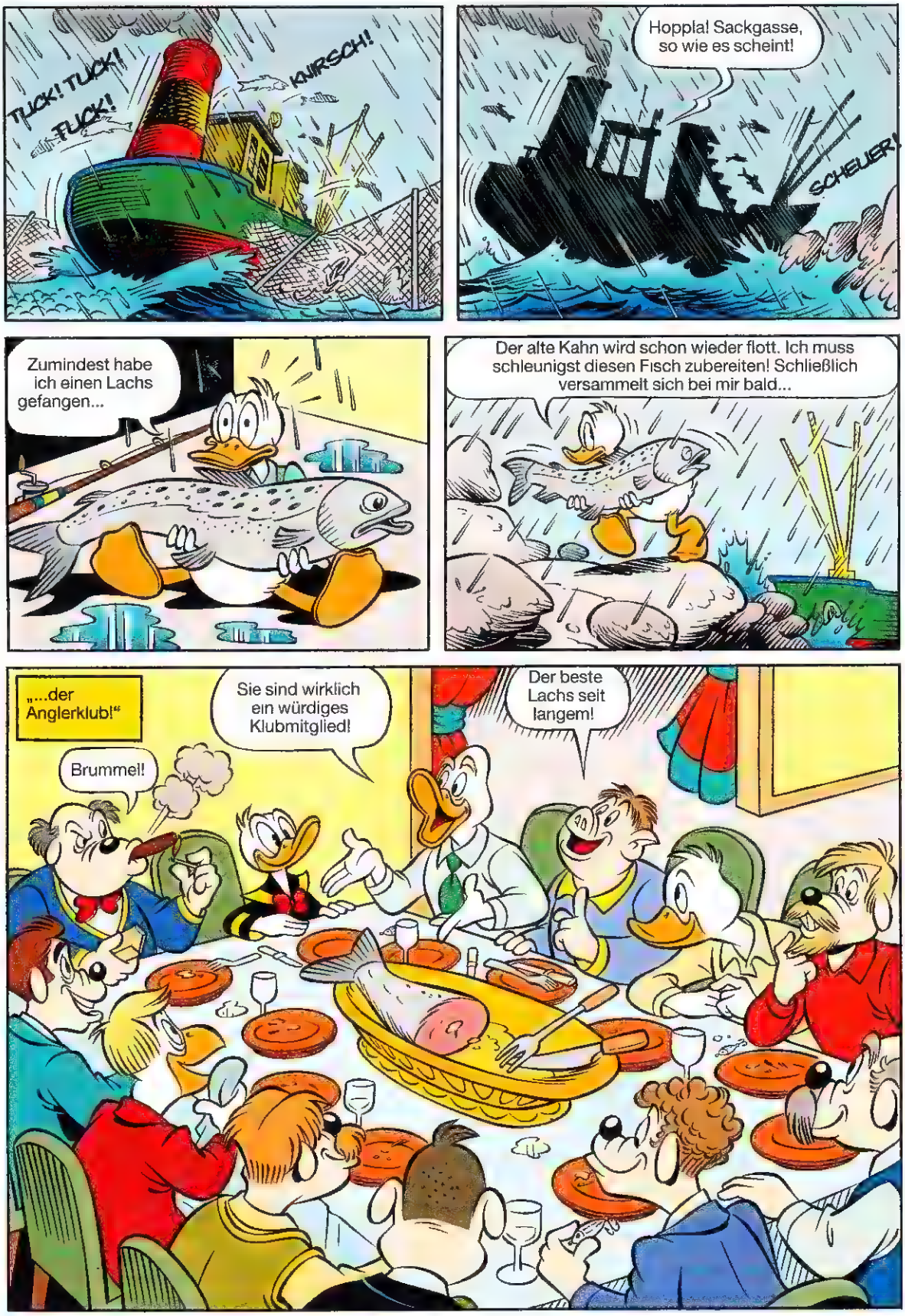

Das Vieh müffelt schlimmer als ein Haufen alter Socken!
Zurück in den Käfig mit dir!
Jetzt kapier ich! Die Gefriertruhe war stundenlang ohne Strom! Ich zog den Stecker raus, um die Gravurmaschine anzuschließen.
Laut Klubregeln muss ich den Männern selbst gefangenen Lachs servieren. Das ist auch eine Frage der Ehre!
Donald, gib dein Bestes! Zeig den Klubkameraden, was für ein toller Hecht du bist...
...auch wenn du durch den Wind bist!
Etwas später...
O Graus! Die friedliche Gumpe hat sich in eine tosende Schlammpampe verwandelt!


Aber einen anständigen Angler schert das nicht.
Meine selbst gebastelten Köder bringen mir sicher Glück.
PLITSCH!
Hab ihn schon!
Hey! Was ist das? Ein Torpedofisch? Geht ab wie eine Rakete!
Ah, Rettung!
Du willst wohl kämpfen, was? Bitte, kannst du haben, Kiemenschnaufer!
Achtung, da geht es steil abwärts!
GEFAHR! WASSER-FALL!
Sagen Sie's dem Fisch!


Gack!
DONNER!
Bist du nun zufrieden? Aber ich nicht! Ein Duck gibt nie auf!
Du willst ins Meer zurückschwimmen? Heute Abend liegst du auf dem Teller!
Auf offener See...
Ah, er wird müde! Wird auch langsam Zeit.
Waas? Der Riesenlachs entpuppt sich als **Bergkastanie!**
Da war ich auf dem Holzweg! Das war's wohl mit dem Anglerklub.


Das Meer wird immer rauer! Jetzt bloß keine Panik auf der Titanic, Käpten!
Ächz! Ob das die Welle des Erfolgs ist?
KRACKS!
Ahoiiiii!
RUCKS!
Autsch!
TONK!
TONK!
TONK!
Stöhn! Der Hebel hat sich vollkommen verklemmt!
Da helfen nur drastische Sofort-maßnahmen.


TONK!
TONK!
TUCK!
TUCK!
TUCK!
Was ist denn jetzt los?
RUPF!
Jedenfalls muss ich das Steuer herumreißen!
Wenn ich nur wüsste, wie der Scheiben-wischer angeht!
KNIRSCH!
KA-RITZ!
TONK! TONK!
TONK!
Alarm! Fisch frisch von oben!
Was für ein Anblick! Das reinste Anglerparadies!


TUCK! TUCK!
TUCK!
KNIRSCH!
Hoppla! Sackgasse, so wie es scheint!
SCHEUER!
Zumindest habe ich einen Lachs gefangen...
Der alte Kahn wird schon wieder flott. Ich muss schleunigst diesen Fisch zubereiten! Schließlich versammelt sich bei mir bald...
„...der Anglerklub!“
Brummel!
Sie sind wirklich ein würdiges Klubmitglied!
Der beste Lachs seit langem!

Wollen Sie uns wirklich weismachen, den haben Sie gefangen?
Und ob ich das will!
Ich glaube kein Wort. Über so einen tollen Fang hätten die Zeitungen was geschrieben.
Das werden Sie noch!
Herr Duck, Sie werden verdächtigt, insgesamt 10 Tonnen Lachs aus einer Fischzucht...
...mit einem Baggerschiff entwendet zu haben.
Woher wissen Sie, dass er es war?
Unsere Spurensicherung arbeitet mit modernsten Methoden. Außerdem wurde am Tatort ein Köder mit Herrn Ducks Adresse gefunden.
Oh, was für eine Schmach!
Machen Sie sich keine Sorgen! Laut Klubregeln ist es nicht verboten, mit einem Bagger zu fischen. Sie bleiben unser Mitglied!
ENDE

Detektiv-Set Periskop

Teil 2

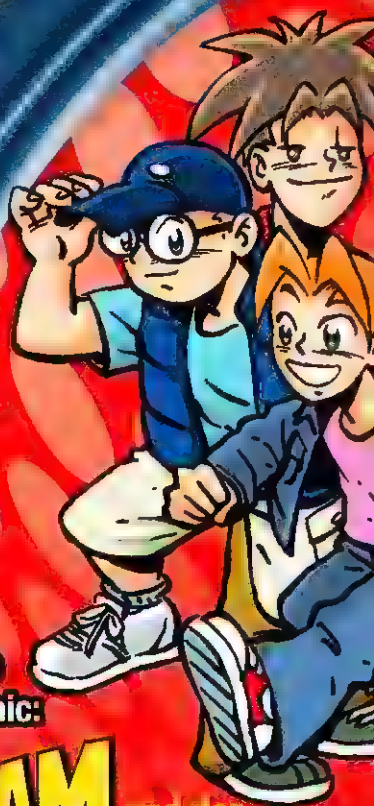
Einfach zu bedienen – immer dabei!

Und so hast du alles im Blick: In das kleine Dreieck schaust du hinein, das große Dreieck richtest du dabei auf das zu beobachtende Objekt.

180° schwenkbar

auf 21 cm ausziehbar

Gute Sicht durch hochwertige Spiegel



Mit dem Super-Comic:

Das T-TEAM und der Super-Affe

Teil 2

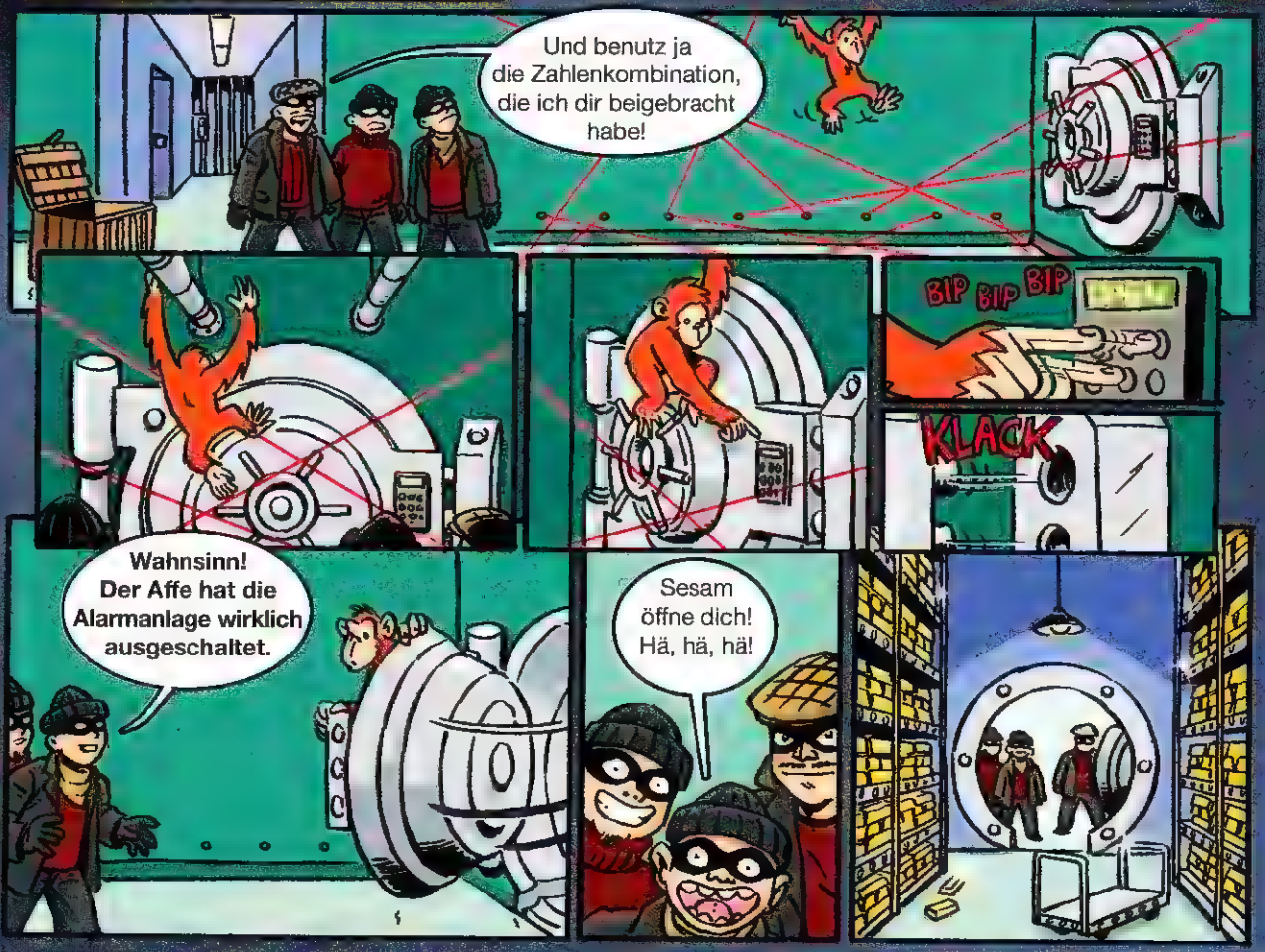
Auf den nächsten beiden Seiten geht es weiter.

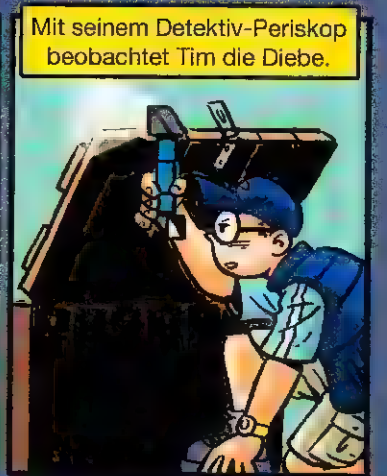
EM-MM 13044/8

EXTRA & CO

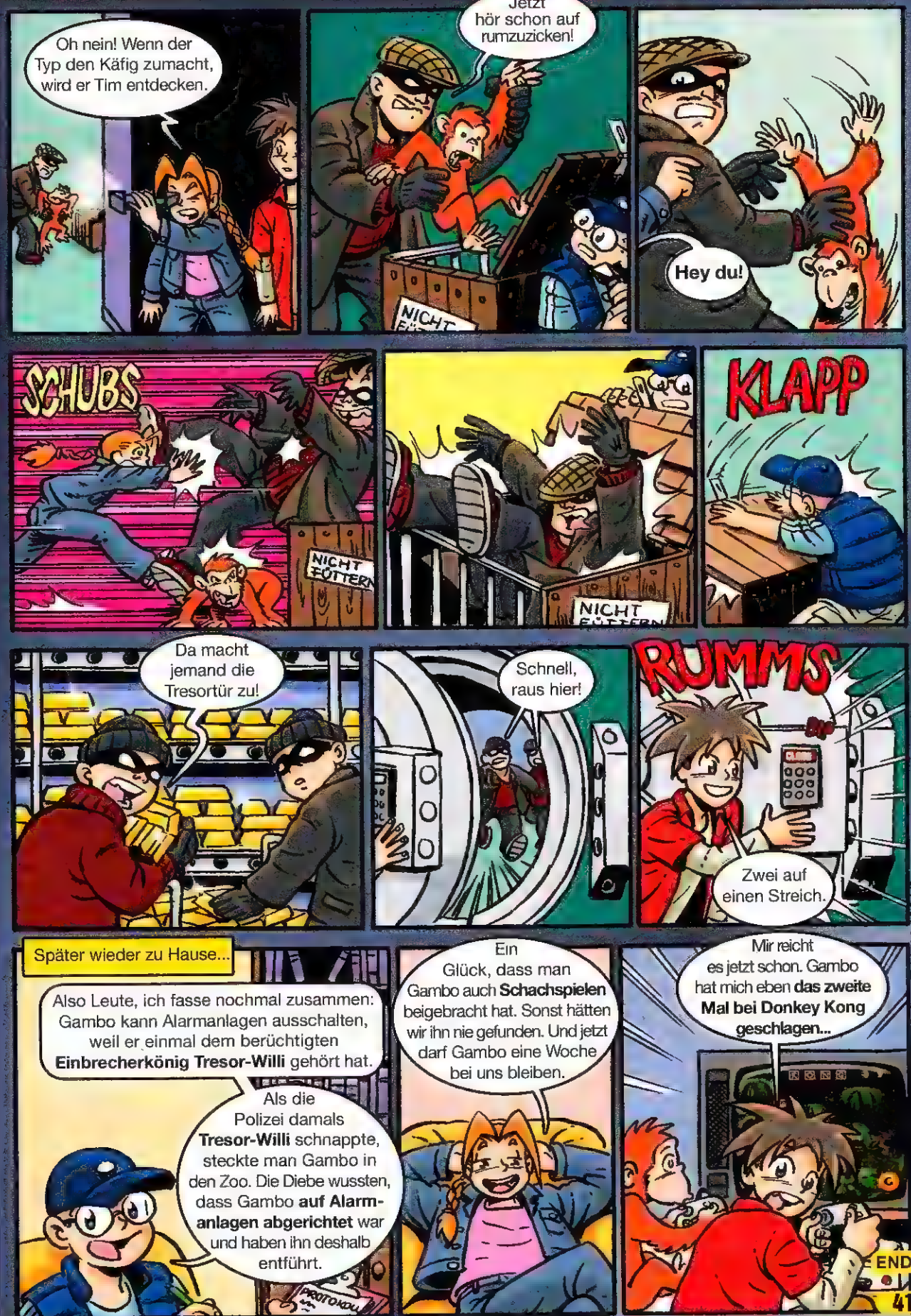
Das T-TEAM und der Super-Affe

Das T-Team hat sich in die Bank eingeschlichen. Im Tresorraum finden sie schließlich, was sie gesucht haben. Gambo, den intelligenten Affen. Er wird jedoch von einer Diebesbande gezwungen, etwas zu tun...





hat er in der Comic vom T-Team gefallen?



Möchtest du mehr Abenteuer vom T-Team erleben? Schreib deine Meinung an die Mega Box!

CHARTS

Top 5 Games

1

Need for Speed - Underground
Original-Autos, spektakuläre Kurse, eine Spitzengrafik: So überzeugt man Rennspiel-Fans. Aber Vorsicht: Suchtgefahr!

2

Mario Kart Double Dash (GameCube)
Immer mehr Double Dash-Fans treffen sich und bilden Renn-Gemeinschaften, um zu ermitteln, wer der beste Kart-Fahrer ist! Dieses Spiel hat Kult-Faktor!

3

FIFA 2004 (Playstation 2)
So langsam scheint FIFA 2004 die Puste an der Spitze auszugehen. Wird Zeit für den Frühling, dass man endlich wieder draußen selbst FuBa spielen kann!

4 NEU!

Findet Nemo (GBA)
Die Abenteuer von Marlin und Dorie auf der Suche nach Glücksflossen-Nemo sind auch ein Riesenspaß als Videospiel. Aber Vorsicht: Gameboys sind nicht wasserdicht!

5 NEU!

Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten (GBA)
Und schon wieder hat es ein Yu-Gi-Oh!-Game in die Charts geschafft! Wenn das so weiter geht, wird es wohl dieses Jahr keine Game-Charts ohne eine Yugi-Beteiligung geben ...

Erklärung: Die Ziffern in den Klammern zeigen die Platzierung des Vormonats an. Die Pfeile geben an, ob der Kandidat aufgestiegen ist ▲, abgestiegen ist ▼, oder ob er seinen Platz verteidigen konnte ●.

Eure Charts!

Mach mit: Schreib uns, welche Games deine Top 5 sind! Unter allen Teilnehmern wird jede Woche ein Comic-Paket verlost!

Schreib an:
Egmont Ehapa Verlag GmbH
Micky Maus-Magazin
Stichwort: Game-Charts
Wallstr. 59
10179 Berlin

Nächste Woche:
Top 5 Serien

Das wundersame Kästchen

Was da wohl drin ist? Na klar, **40 Märchen aus aller Welt!** „Das Chamäleon und der Elefant" führt nach Afrika, "Lini, der Königssohn" nach Island und „Die drei Kopeken" nach Russland. Immer weiter um den Globus geht die zauberhafte Reise ...
(für kleine und große Menschen)

Verlag: Random House Audio ISBN 3-89830-562-7
Preis: ca. 19,50 €; 34,70 SFR (4 CDs) auch als MCs

J.C. George:
Julie von den Wölfen

Julie wächst bei den Seehundjägern am Eismeer auf. Doch **mit 13 läuft sie von zu Hause weg** und landet bei einem Rudel Wölfe. Julie gewinnt **das Vertrauen des schwarzen Leitwolfs** Amoroq und lebt, spielt und jagt mit ihrer neuen Familie ...
(ab acht Jahre)

Verlag: patmos ISBN 3-491-24091-3
Preis: ca. 12,95 € (D); 13,40 € (A); 23,90 SFR (CD) auch als MC

T.A. Barron:
MERLIN–wie alles begann

Der **berühmte Zauberer Merlin** landet als Junge an der Kuste von Wales - **ohne Erinnerung und Namen.** Nach und nach entdeckt er seine übernatürlichen Fähigkeiten. Doch wo liegen seine Wurzeln? **Und was ist das Geheimnis seiner Zauberkräfte?**
(ab zehn Jahre)

Verlag: hörverlag ISBN 3-89940-314-2
Preis: 19,95 €; 35,20 SFR (3 CDs) auch als MCs

EV-MM 1304/10

NEU

Die Bären sind los!

Mit tollem Gewinnspiel und 2 Riesenpostern

Ab jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

Walt Disneys

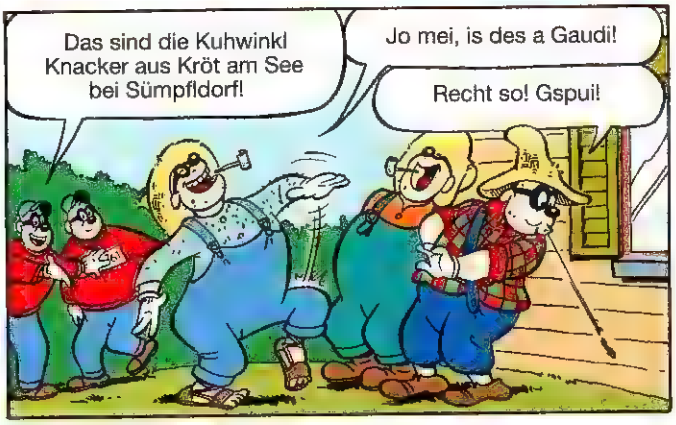
PANZERKNACKER

Familienehre

Pat & Carol McGreal (Story), **Colomer** (Zeichnungen); Übersetzung: **Michael Bock.**

Hallo, Knackwurst!
Alles klar, Knackerle?
Und ob, mein lieber Knacki!
Knäckschen! Wie geht's?
Was für eine Knackerei!
Ihr seid echt beknackt, haha!
176-576
176-167
176-761
176-025

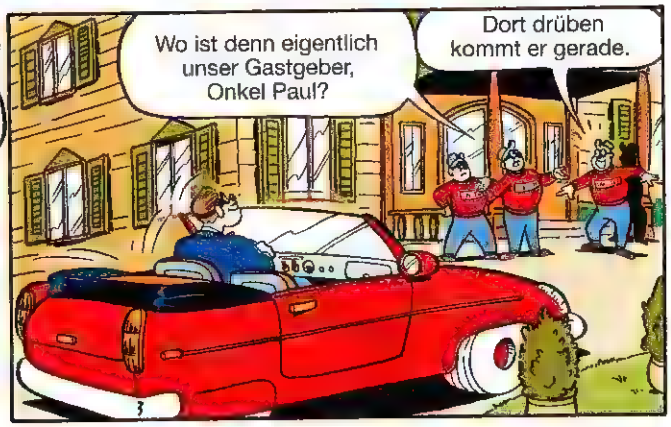
Wahnsinn! So viele unrasierte Kriminelle auf einem Haufen hab ich noch nie gesehen.
Seht mal, die drei schrägen Vögel da drüben!
176-761

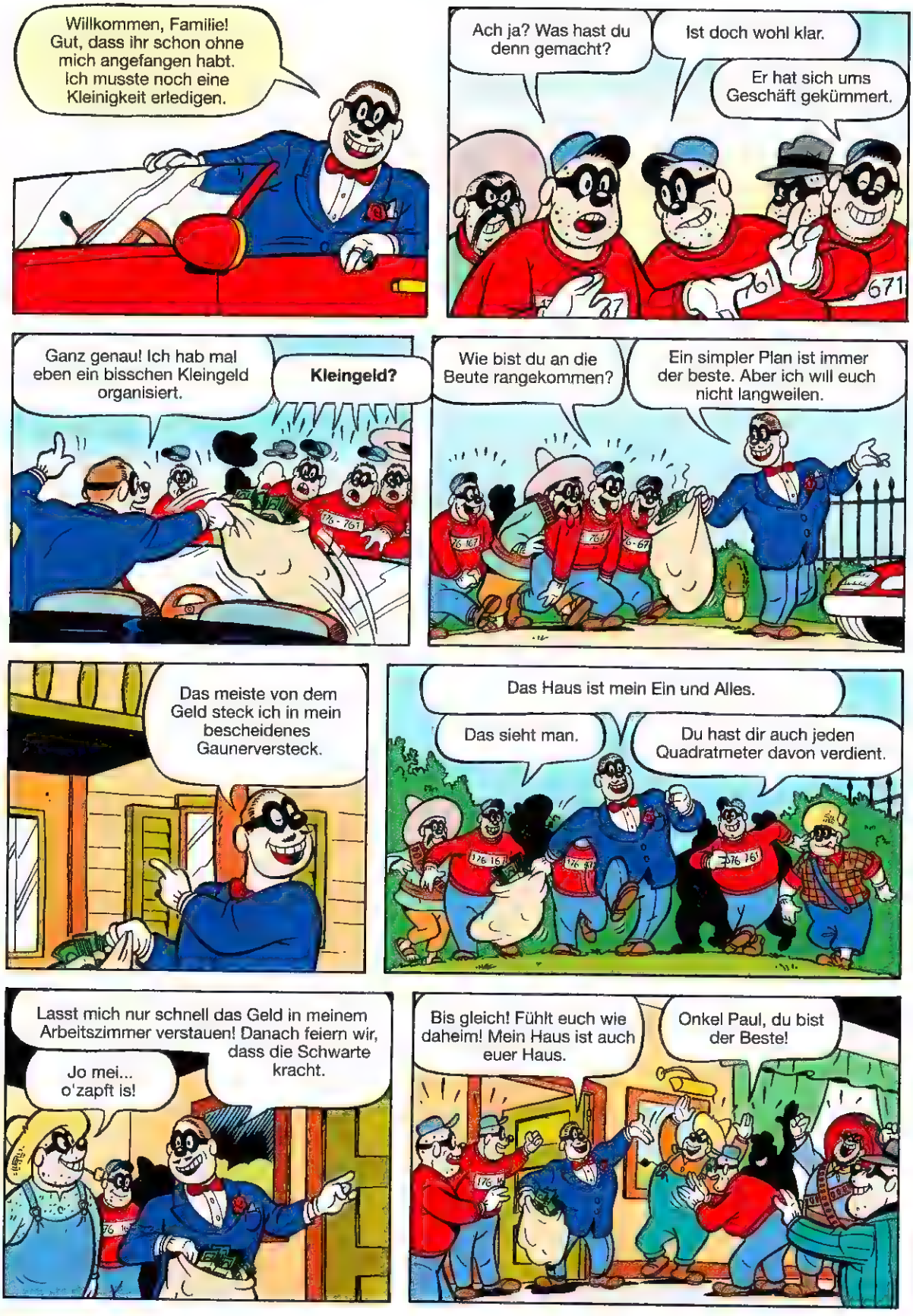

Das sind die Kuhwinkl Knacker aus Kröt am See bei Sümpfldorf!
Jo mei, is des a Gaudi!
Recht so! Gspui!

Und das sind die drei Panzos Knackerios aus der Nähe von San Sabotago!
Caramba, muchachos!

Respekt! Die sehen ganz schön gefährlich aus.
Von denen können wir noch was lernen.
Wär **das** nicht eher unser Stil?
176-167

Das sind die coolen Köpenkick-Knacker!
Haidihai!
Haidiho!
Allet knorke, Alter, wa?
76-761


Wo ist denn eigentlich unser Gastgeber, Onkel Paul?
Dort drüben kommt er gerade.


Willkommen, Familie! Gut, dass ihr schon ohne mich angefangen habt. Ich musste noch eine Kleinigkeit erledigen.
Ach ja? Was hast du denn gemacht?
Ist doch wohl klar.
Er hat sich ums Geschäft gekümmert.
Ganz genau! Ich hab mal eben ein bisschen Kleingeld organisiert.
Kleingeld?
Wie bist du an die Beute rangekommen?
Ein simpler Plan ist immer der beste. Aber ich will euch nicht langweilen.
Das meiste von dem Geld steck ich in mein bescheidenes Gaunerversteck.
Das Haus ist mein Ein und Alles.
Das sieht man.
Du hast dir auch jeden Quadratmeter davon verdient.
Lasst mich nur schnell das Geld in meinem Arbeitszimmer verstauen! Danach feiern wir, dass die Schwarte kracht.
Jo mei... o'zapft is!
Bis gleich! Fühlt euch wie daheim! Mein Haus ist auch euer Haus.
Onkel Paul, du bist der Beste!

Was für ein Prachtkerl! Eine echte Ausnahme in unserer Sippe.
Jeder scheint hier voll auf ihn abzufahren.
Mischen wir uns unters Volk!
Einverstanden.
Lernen wir die Verwandtschaft kennen!
Habt ihr die fette Beute jesehn, die Paule ebend anjeschleppt hat?
Meinste, ick hab Buletten uffn Glubschern?
Wie wäret, wenn wa den Batzen als kleenet Souvenir stantepede einsacken?
Paulo hat mucho dinero, eh?
Si! Mucho zu viel!
Müssen wir ihm un poco klauen, amigos!
Hobt's ihr den Zaster g'sehn? Mei, woar des vui Geld!
Da Paul is scho a ganz a g'rissener Bazi!
Aber so g'rissen wie mia fei net!
Wisst ihr, was? Ein paar unserer Kollegen wollen unseren Onkel beklauen!
Stimmt! Das habe ich auch gehört.
Ich auch!
Das geht nicht.
Wenigstens unter Verwandten sollte man ehrlich sein.
Wir müssen Paul helfen.
Und zwar ganz schnell.
Sonst kracht's bald gewaltig!

Bestimmt hat er die Beute in seinem Tresor versteckt.
Mag sein, aber der Tresor ist nicht mehr da!
Pssst! Erwischt!
Aufm Dachbod'n plündern mia des Ding in Ruh!
Dort obi stört uns koa Sau beim Knacken net!
Wir müssen die Sümpfldörfler ablenken, damit wir ihnen den Tresor wieder abluchsen können.
Ich weiß auch schon, wie.
Auffi! Der Zaster muss do raus, host mi?
Hex'n kann i net!
POCH! POCH!
Pst! Do tut wer fei klopf'n!
Wos is?
Wie wär's mit ein wenig Volksmusik? Könnt ihr spielen?
Jo, freili! Her mit der Musi!
Mia san die Fredls vom Berg, jodeldü, jodeldi!
Schneller! Lauter!
Hoffentlich sägt er auch schön im Rhythmus!
Die Hinterwäldler sind bestimmt so dumm, dass sie nicht mal merken, wenn... hoppla!
KRACKS!
Moment mal... wer ist hier eigentlich der Dumme?
Unsere Idee war noch morscher als der Holzboden.

RUMMS!
KADAMMS!
MANTSCH!
Nanu? Was war denn das?
Ach, deine Gäste toben sich nur aus.
Alles klar mit dir, Kumpel?
Ich fühl mich matt und platt.
Vamos, amigos! Nutzen wir das Chaos! Ein paar Stangen dinamita wirken manchmal Wunder.
Die haben noch immer nicht genug. Na wartet!
Schämt ihr euch nicht? Lasst gefälligst Onkel Pauls Tresor in Ruhe!
Aye caramba!
Was mach ich hier eigentlich? Wohin mit dem Sprengstoff?
Der hombre ist total übergeschnappt!
KRABAWUMM!
Mein schönes Haus!

Det is **die** Schangse! Wir packen den Tresor in unsere Karre und nüscht wie weg!
Na komm, sag doch etwas!
W-wo ist 176-761?
Ich bin hier, Männer! Ich kann einfach nicht zusehen, wie respektlos sich unsere Verwandtschaft benimmt.
Perfekt! Det Teil passt jenau innen Kofferraum.
Die glauben doch wohl nicht, sie kommen hier ungeschoren davon!
Wat isn nu wieder los?
WRUMM!
Sehr clever!
Das andere Ende der Kette ist an einem Pfosten an Onkel Pauls Villa festgemacht.
KA-RÄCHZ!
WRUMMER!
Nein! Der reinste Albtraum!

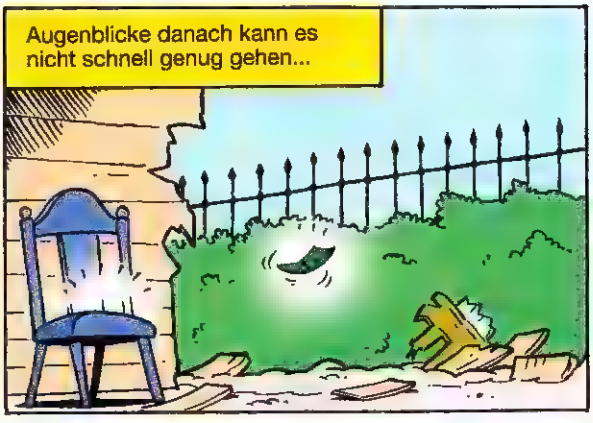
Wir wollten nur dein Eigentum beschützen, Onkel Paul!
Die haben alle versucht, dich zu beklauen.

Und ich habe euch vertraut! Mein Geld liegt doch gar nicht im Tresor.
Jo mei!

Die drei Entenhausener sind gute Kerle. Ihr anderen seid bei mir unten durch.
Kannste uns noch mal verjeben?

Na gut, immerhin sind wir eine Familie. Lasst uns ein großes Ding drehen! Ich brauche Kapital für einen noch größeren Neubau.

Moment! Uns geht... das alles... zu schnell...


Augenblicke danach kann es nicht schnell genug gehen...

Später, ganz woanders...
Wie wohl die Stimmung zu Hause ist?
Schlecht! Wir sollten mit der Rückkehr lieber noch einen Monat warten.
Einmal Panzerknacker, immer Panzerknacker. Onkel Paul wird das verstehen!
ENDE

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi
Inu-Yasha © 1997
Rumiko Takahashi/Shogakukan, Inc
He-Man und Dragonball Z © RTL 2

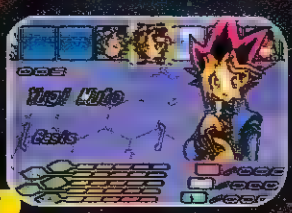
Bist du bereit für die Yu-Gi-Oh! Weltmeisterschaft?

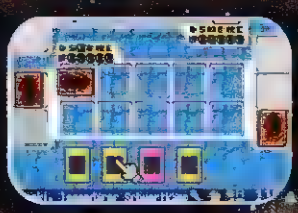
Neues GBA-Spiel fordert die Yu-Gi-Oh!-Spieler der gesamten Welt heraus zum ultimativen Finalkampf in Los Angeles!

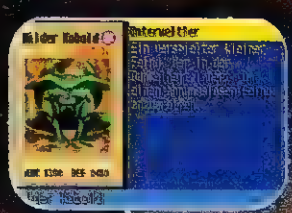
Kartenduelle mit Yugi sind ohne Frage spannend. Aber gegen die besten Spieler der Welt anzutreten, hat schon was! Das geht jetzt mit dem Nachfolger der Worldwide Edition. Denn das Spiel enthält eine Übersetzungsfunktion, die es ermöglicht, Kartenduelle mit Gegnern aus Japan, Frankreich, Großbritannien, Deutschland, Spanien oder Italien auszutragen. Einfach die GBAs mittels des Linkkabels verbinden. Das Spiel erkennt die jeweils verwendete Sprache und übersetzt den Kontrahenten alle Aktionen.

Was ist sonst neu? Das Spiel enthält 100 neue Karten und vier neue Computergegner, also dann insgesamt 25.

Weitere Informationen über die Teilnahmemöglichkeiten an der Weltmeisterschaft sollen in Kürze bekannt gegeben werden!







MANGA TOP TEN

Und hier sind sie wieder: Die Manga-Charts!

Platz	Name
1	Angel Sanctuary
2	Full Moon wo Sagashite
3	Inu Yasha
4	Battle Angel Alita - Last Order
5	Fushigi Yuugi
6	Gravitation
7	Conan
8	YU-GI-OH!
9	Marmalade Boy
10	Manga Love Story

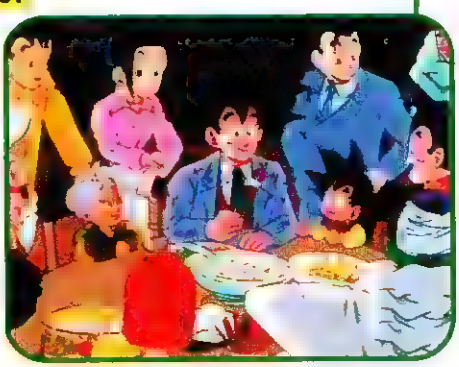
*Momentan nicht im TV zu sehen und doch hat **Inu Yasha** einen respektablen 3. Platz belegt! Ob die Saga um die Abenteuer des Hundedämons noch mal den 1. Platz stürmt? Immerhin stammt die Manga-Buch-Serie aus der Feder der **Ranma 1/2-Autorin Rumiko Takahashi!***

He-Man ist wieder da!
Am 23., 24. und 25. März zeigt RTL 2 die Start-Folgen „Wie alles begann". Und am 26. März geht es gleich weiter mit der Serie. Jeweils um 12:35 Uhr.

Auflösung

ACTION

Nanu? Das ist ja ein ganz ungewohntes Bild! **Son-Goku auf einer Grillparty?** In den Schnappschuss für das Familienalbum haben sich aber **10 Fehler** ins Bild rechts eingeschlichen. **Findest du sie?**



EV-MM 1304/11

Feuerwehr

Hohe Leitern, volle Tanks, Pumpen und dicke Schläuche und das alles in einem knallroten Auto. Klar, die Feuerwehr ist da! Schauen wir uns so ein Tank-Löschfahrzeug mal genauer an:

Obendrauf:
Dachwerfer
der mit einem Pistolengriff elektronisch ferngesteuert werden kann.
Lichtmast

Mittendrin:
4.800-Liter-Wassertank, 1.275-Schaummitteltank, Pumpenanlage

Außen dran:
Schläuche, Strahlrohre, Schlauchkupplungen, Werkzeuge

Wann rücken die Feuerwehrautos aus?

Ach ja, wenn's brennt, kommt sie natürlich auch!

Die Männer von der Feuerwehr ...

... haben eine handwerkliche Lehre und eine zweijährige Ausbildung bei einer Berufsfeuerwehr hinter sich. Dort haben sie alles über Feuerbekämpfung und Personenrettung gelernt – und natürlich auch, mit den Feuerwehrfahrzeugen und -maschinen umzugehen!

Mit dem Dachwerfer greifen diese Feuerwehrmänner einen Großbrand auf einer Mülldeponie an. Alles, was sie anhaben – Schutzanzug, Stiefel, Handschuhe, Helm – ist natürlich aus schwer brennbarem Material!

Fotos: ddp (3), Rosenbauer (5)

autos

Die Rettungshelden - sei sicher!

Ich liebe es™

Mickey Mauss

Welche Autos hat die Feuerwehr noch?

Jede Menge!
Die wichtigsten:

[illegible]
Einsatz in der Brandbekämpfung und zur Rettung von Eingeschlossenen. Das bekannteste Feuerwehrfahrzeug.

[illegible]
Schlosserwerkstatt, Rädern, [illegible] technisch[illegible] dabei.

[illegible]
Zentrale des Einsatzleiters. Bringt ihn blitzschnell zur Erkundung an die Einsatzstelle.

© 2004 McDonald's Corporation

*Vorrat reicht. [illegible] Teilnehmenden Restau[illegible] und Österreich.

EV-MM 1304/12

SPEZIAL

Spielen mit den Sammelkarten

Jetzt geht es richtig los! Hast du alle [illegible] Dann steht einer Partie „[illegible]" nichts im Weg! Dir fehlen [illegible]

Rettungsfahrzeuge-Quartett

Für drei bis fünf Spieler.

Die Karten werden gemischt und verteilt. Wer ein vollständiges Quartett* hat, kann es gleich ablegen.

Ein Spieler beginnt und fragt einen beliebigen anderen nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts sucht. Etwa:

Hast du 5C, das Drehleiterfahrzeug?

Besitzt der Gefragte die gewünschte Karte, muss er sie abgeben; besitzt er sie nicht, kommt er selbst mit Fragen dran.

Fertige Quartette werden abgelegt. Wer am Ende die meisten Quartette hat, ist Sieger.

****Was ist eigentlich ein Quartett?***
*Vier Karten mit der gleichen Nummer bilden ein Quartett. Es gibt **acht Quartette** im Spiel:*

1 Polizeiautos I
2 Polizeiautos II
3 Krankenwagen I
4 Krankenwagen II
5 Feuerwehrautos I
6 Feuerwehrautos II
7 Polizeihubschrauber I
8 Polizeihubschrauber II

Trumpfen

[illegible]

[illegible] etwa vor: „150 PS". Die Mitspieler lesen [illegible] Karten vor.

[illegible] Wert hat, gewinnt die Karten der Mitspieler und steckt sie unter seinen Stapel. Der Gewinner der Runde darf den nächsten Wert ansagen.

[illegible] seine letzte Karte verloren hat, ist das Spiel aus. Gewinner ist, wer dann die meisten Karten hat.

Unentschieden!
(Fast) jede Karte hat ihre guten und schlechten Seiten. Schau dir diese beiden an:

Der Hubschrauber ist schneller und stärker als der Bus, der Bus ist länger und schwerer.

Fotos: ddp

EV-MM 1304/13

©Disney

Frische Fische!

Disney's ART ATTACK

NEU!

Schwimm mit der lustigen Fischparade!

Disney's ART ATTACK

Das ultimative Bastelmagazin!

Witzige Meeresbewohner aus einer Zeitung, ein lustiges Kalenderspiel, eine Pommestüte als Stiftehalter und noch vieles mehr – alles zum Selbermachen!

Let's klecks!

Ab jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

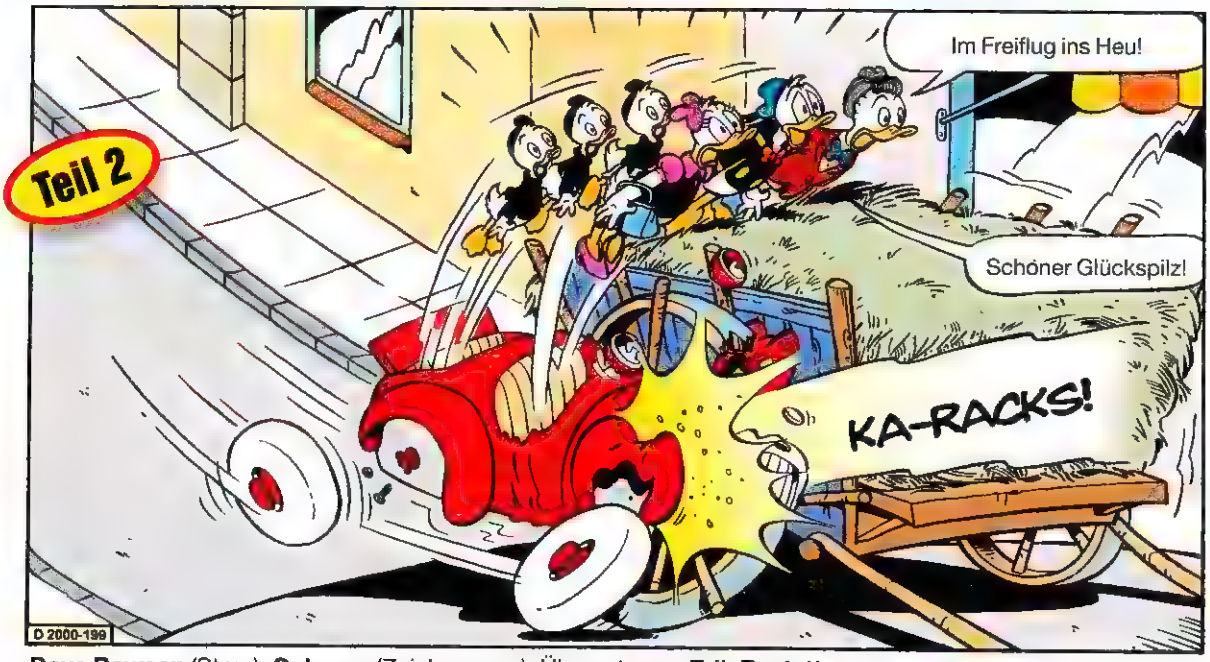
Mit ART ATTACK Mega-Pinsel

Walt Disney's
DONALD DUCK

Kampf um den Bowling-Pokal

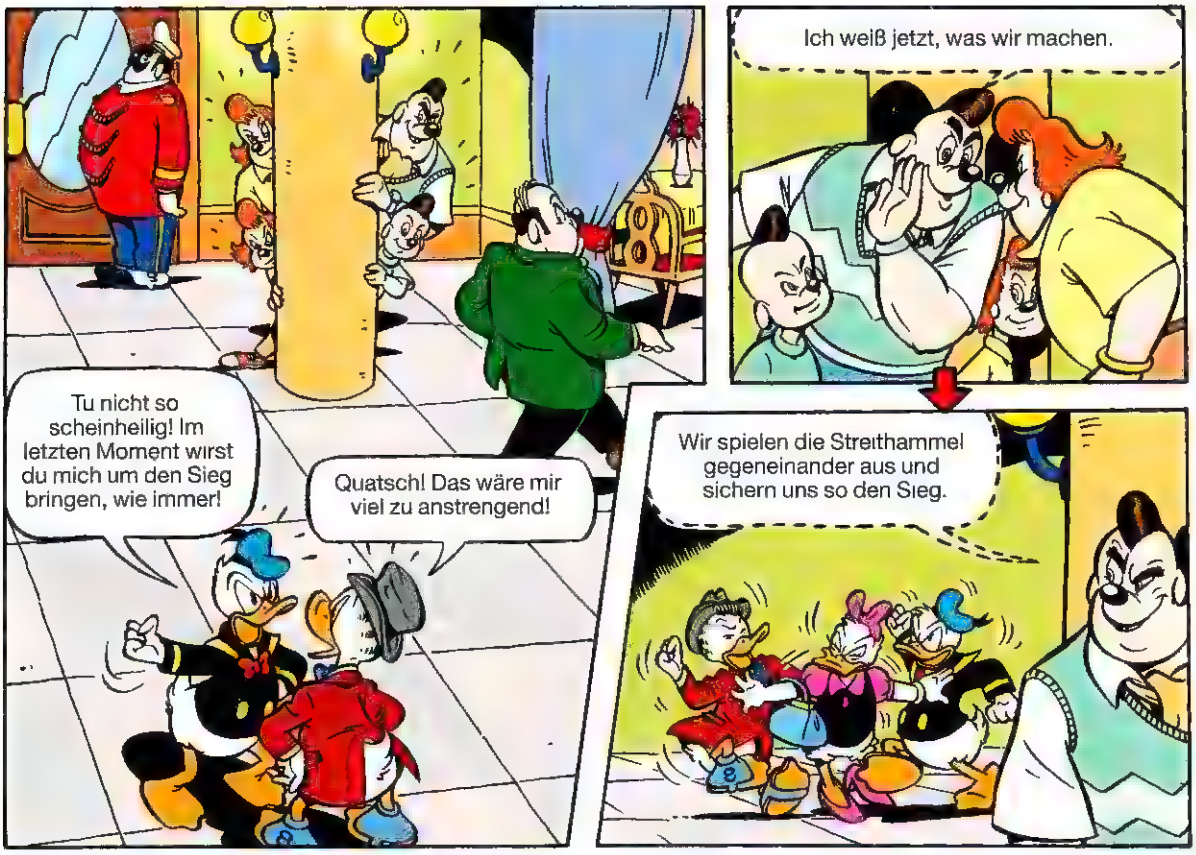
Was bisher geschah:

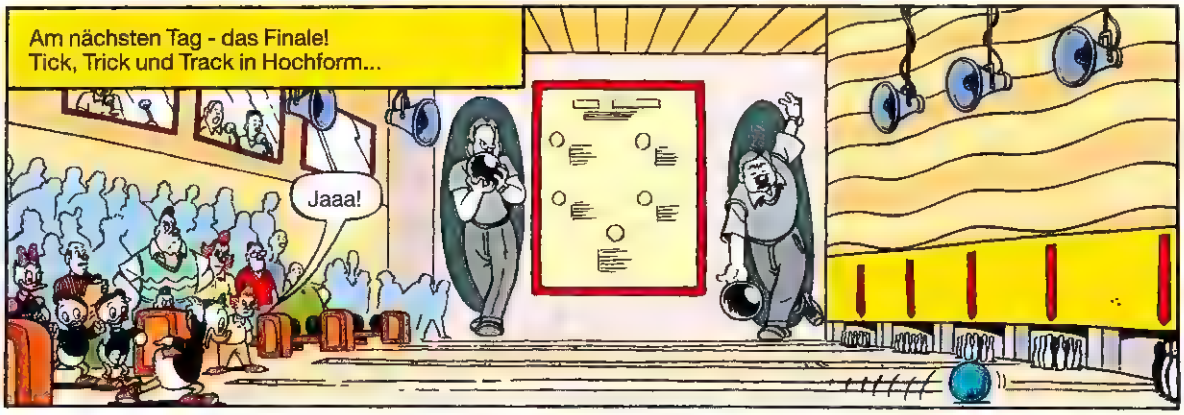
Donald und die Neffen wollen sich für die diesjährige Bowling-Meisterschaft qualifizieren. Weil Können allein nicht immer ausreicht, hat Daisy Gustav dazu gebracht, ihnen als Glücksbringer beizustehen. Der amtierende Titelträger ist die Familie Blocker. Die sieht ihre neuen Gegner nur ungern. Um sie auszuschalten, schüttet Vater Blocker sogar Schlafpulver in Donalds Limo. Dank Gustavs Glück gelingt den Ducks trotzdem die Qualifikation. Doch auf der Fahrt zur Finalrunde verliert Gustav die Kontrolle über das Auto...



Dave Rawson (Story), **Colomer** (Zeichnungen); Übersetzung: **Erik Rastetter**.

Keiner verletzt! Dankt meinem Glück!
Aber Donalds Auto ist das reinste Puzzle.
Da du an allem schuld bist, nehmen wir deinen Wagen.
Schuld, ich? Ohne mein Glück wäre es übel ausgegangen.
Es ist übel genug. Dass dein Glück Donalds Team hilft, musst du erst noch beweisen, oder?
Gut, mein Auto ist euer.
Schließlich...
Glaubt bloß nicht, ich spiele immer Chauffeur!
In Gänseburg...
Sekündchen! Ich hole unsere Zimmerschlüssel.
Sag mal, du benutzt dein Glück zufälligerweise nicht gegen mich?
Glaubst du, ich baue absichtlich einen Unfall? Bist du irre geworden?
Gib's zu, du willst nicht, dass ich gewinne!
Ich kenne dich. Erst tust du so, als würdest du mir helfen, und am Ende bin ich am Ende! Du machst dir einen Jux, stimmt's?
Niemals, Vetter!


Tu nicht so scheinheilig! Im letzten Moment wirst du mich um den Sieg bringen, wie immer!
Quatsch! Das wäre mir viel zu anstrengend!
Ich weiß jetzt, was wir machen.
Wir spielen die Streithammel gegeneinander aus und sichern uns so den Sieg.


Am nächsten Tag - das Finale! Tick, Trick und Track in Hochform...
Jaaa!

Hallo, Sie! Stimmt es, dass Sie sich ohne Glücksbringer nicht hierher getraut hätten?
Hat dir den Quatsch dein Vater erzählt?

Das muss ich mir nicht... oh!
KLONK!

Deine Meinung ist gefragt!

Möchtest du uns deine Meinung zum **MICKY MAUS Magazin** sagen? Dann ist hier deine Chance! Einfach den Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab die Post an folgende Adresse:

EGMONT EHAPA VERLAG, Stichwort: MICKY MAUS-Umfrage, Raiffeisenstr. 13/1, 70794 Filderstadt.

Wenn wir dich anrufen und du uns deine Meinung zu ein paar Fragen sagst, dann gibt es auch eine kleine **Belohnung** für dich!

Sag uns Deine Meinung!

Vorname: _____

Nachname: _____

Alter: _____

☐ Junge ☐ Mädchen

Strasse: _____

PLZ/Wohnort: _____

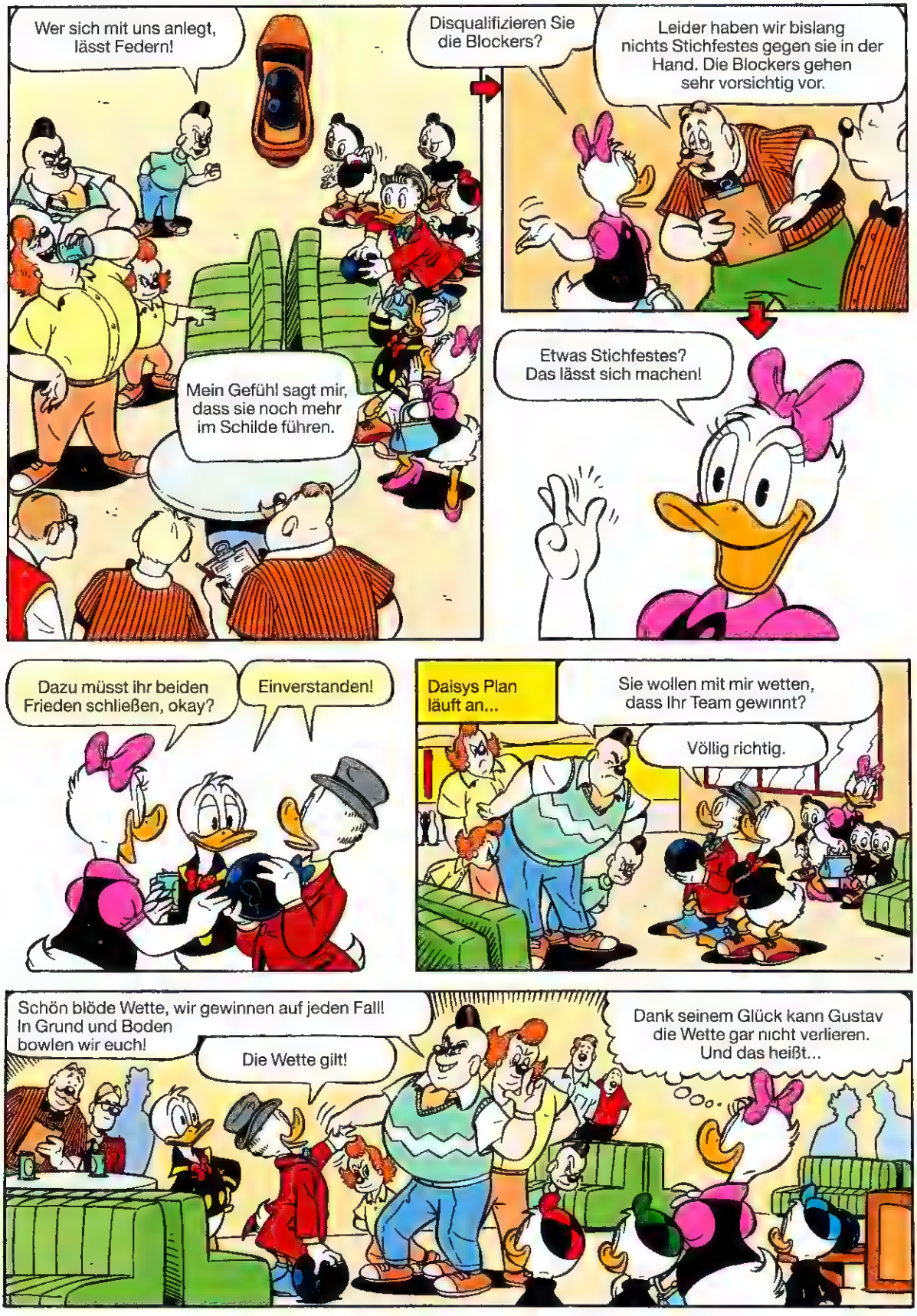
Telefon: _____

Leider kann nicht jeder Einsender berücksichtigt werden und es kann auch eine Weile dauern, bis wir euch anrufen

©Disney

Stunden später. Fast alle Teilnehmer sind ausgeschieden, bis auf die Blockers und die Ducks...
Spitze, Mama! So was schaffen diese oberlahmen Enten nie!
Schrecklich! Dieser Bengel ist so ungezogen!
Ihre Sprüche beeindrucken mich nicht so sehr wie Gustavs Versuch, ihnen zu helfen.
CHLOROFORM
Schanüffel?
Er findet Sie wohl umwerfend.
Die Sache stinkt. Das waren Sie, ja?
Das Maß ist voll! Zur Strafe wirst du für mich weiterbowlen, bis ich wieder fit bin.
Was? Ich?
Ich will nicht! Ich kann nicht! Das artet ja in Arbeit aus...
Nicht jammern, bowlen! Jetzt beweise uns mal, auf wessen Seite du bist!
Aber das wisst ihr doch!

Na schön, mit dem nötigen Fingerspitzengefühl ist das zu machen...
SUPERKLEBER
BUMPA-WUMPA-KLUMPA-TUMPA!
Ojemine!
Nur um mich verlieren zu sehen, würdest du dir so was wohl kaum antun.
Stöhn! Schön, dass du's endlich einsiehst.
Ich geb's ungern zu, aber offenbar braucht man zum Bowlen wirklich eine Menge Talent und Können.
Und was mein Glück angeht - es würde...
...niemals einem Schwindel dienen.
Oder diesen Betrügern!


Wer sich mit uns anlegt, lässt Federn!
Mein Gefühl sagt mir, dass sie noch mehr im Schilde führen.
Disqualifizieren Sie die Blockers?
Leider haben wir bislang nichts Stichfestes gegen sie in der Hand. Die Blockers gehen sehr vorsichtig vor.
Etwas Stichfestes? Das lässt sich machen!
Dazu müsst ihr beiden Frieden schließen, okay?
Einverstanden!
Daisys Plan läuft an...
Sie wollen mit mir wetten, dass Ihr Team gewinnt?
Völlig richtig.
Schön blöde Wette, wir gewinnen auf jeden Fall! In Grund und Boden bowlen wir euch!
Die Wette gilt!
Dank seinem Glück kann Gustav die Wette gar nicht verlieren. Und das heißt...

HELDEN DER ANTIKE

Antike Abenteuer erleben Donald und seine Freunde aus Entenhausen auf ihrer Zeitreise durch das alte Rom, Ägypten und Griechenland.

16 spannende Geschichten auf mehr als 500 Seiten.

Lustiges Taschenbuch Spezial Nr. 12

Ab 18. März im Handel

© Disney

Walt Disney's Lustiges Taschenbuch SPEZIAL

„...Donald und die Jungs gewinnen garantiert das Turnier. Egal, was die Blockers treiben!"
Das Schlafmittel wirkt heute so gut wie gestern.
O nein!
Mein Blubber-lutsch!
Schütt!
Auch der Sohn der Blockers bleibt am Ball...
Ich klau dem Duck die Kugel, dann guckt er in die Röhre.
Komisch, meine Kugel kommt nicht mehr zurück.
Hier, nimm deine Ersatz-kugel! Ich bringe sie dir netterweise sogar.
Mit etwas Pfeffer in der Talkum-Dose wird den Jungs noch Hören und Sehen vergehen.
WEISSER PFEFFER
TALKUM
Oh, hier zieht es plötzlich!
HAPTSCHUUU!
Die letzte Kugel! Lebt wohl, ihr Blockers!
KLACKA-DONG!

Wir haben verloren! Das erste Mal! Unfassbar!
Wir träufelten Schlafpulver in ihre Getränke, verklebten ihre Kugeln, haben jeden...
...Trick benutzt. Trotzdem sind die Ducks besser!
...besser!
...besser!
...besser!
Und das in jeder Hinsicht! Herr Blocker, das wird Sie teuer zu stehen kommen!
Ächz!
Wir erteilen Ihnen für alle künftigen Turniere Start-verbot! Lebenslang!
Ende gut...
Der Pokal gebührt allein mir!
Von wegen! Den habe ich erkämpft!
Ich habe Talent, hast du gesagt!
Ohne mein Glück wäre dein Talent keinen Pfifferling wert!
Aufschneider!
Angeber!
ENDE

Disneys BÄREN BRÜDER

Disneys neuester Kinofilm als Real-Time 3D-PC-Spiel: *Als Bär Kenai bist du auf der Suche nach den Nordlichtern. Nur diese können dir helfen, deine menschliche Gestalt wiederzuerlangen. Immer an deiner Seite:* **Koda, dein treuer Freund.**

Tipp: Jetzt im Kino!

Du kommst durch **fünf Welten voller Aktion und Abenteuer.** Dabei tauchen Benny und Björn, die witzigen Elche, als Erzähler immer wieder auf. **Vorsicht:** Denahi, Kenais neidischer Bruder, ist dir ständig auf den Fersen ...

©Disney

Kurz & Knapp

Release *März 2004*	Genre *Adventure*
	Spieler *1*
Hersteller *Disney*	Preis *ca. 19,99 Euro*

MausTrixx

DIE CHEATS DER WOCHE

PITFALL (GBA)

SPIELSTUFE FREI WÄHLEN

(SELECT drücken, halten und mit L und R auswählen)

L, SELECT, A, SELECT, R, A, L, SELECT

ALLE WAFFEN

(Im Spiel SELECT gedrückt halten und B drücken)

L, SELECT, A, SELECT, R, A, L, SELECT

Rennfeeling Pur ...

... mit dem **SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK** (für PS2 und PS): Das Lenkrad bietet dir Steuerung, Schaltung und Vibration vom feinsten. Ob am Tisch oder auf dem Schoß – so werden alle Rennen zum Erlebnis! (ca. 79,99 Euro)

KARAOKE PARTY

JEDER KANN SINGEN!

Die **KARAOKEPARTY** liefert dir alles, was du brauchst: Nur noch die PS2 anwerfen, Wunschvideo wählen und immer schön auf den Text achten. **Der Partyknüller!** (ca. 39,99 Euro)

EV-MM 1304/14

Micky Maus XXL

Prallvoll mit Micky Maus-Extras und anderen Über-raschungen!

Hol dir das MICKY MAUS -Magazin im Abo und das prallvolle Micky Maus-Paket gehört dir!

- [illegible]
- [illegible]

52 Ausgaben für nur
€ 1,85 statt € 1,90 (D)
€ 1,85 statt € 2,- (A)
SFR 3.30 anstatt SFR 3.80 pro Heft!

☐ **JA! Wir möchten das Micky Maus-Vorteilsabo!**

1. Hefte und das prallvolle Micky Maus-Paket an: SA20

Vorname/Name:

Straße/Haus-Nr.:

PLZ/Wohnort:

E-Mail:

Geburtsdatum:

2. Rechnung an: SA10

Vorname/Name:

Straße/Haus-Nr.:

PLZ/Wohnort:

Telefon-Nr.:

Gewünschte Zahlungsweise (hier ankreuzen)

☐ Bankeinzug (nur für D+A): Konto-Nr.

BLZ Bankverbindung

☐ gegen Rechnung (bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten)

Datum/Unterschrift:
(Bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Schicken Sie uns die nächsten 52 Ausgaben des Micky Maus-Magazins zum zzt. gültigen **Vorteilspreis** von nur (D) **€ 1,85 statt € 1,90,** (A) **€ 1,85 statt € 2,-,** (CH) **SFR 3.30 anstatt SFR 3.80 pro Heft, inkl. Porto** (Ausland auf Anfrage). Als **exklusives Dankeschön** erhalten wir das **prallvolle Micky Maus-Paket gratis dazu.** Das Abonnement verlängert sich automatisch bis auf Widerruf. Das Abo bezahle ich nach Erhalt der Rechnung. Angebot gilt nur für Neuabonnenten und solange Vorrat reicht.

241 519

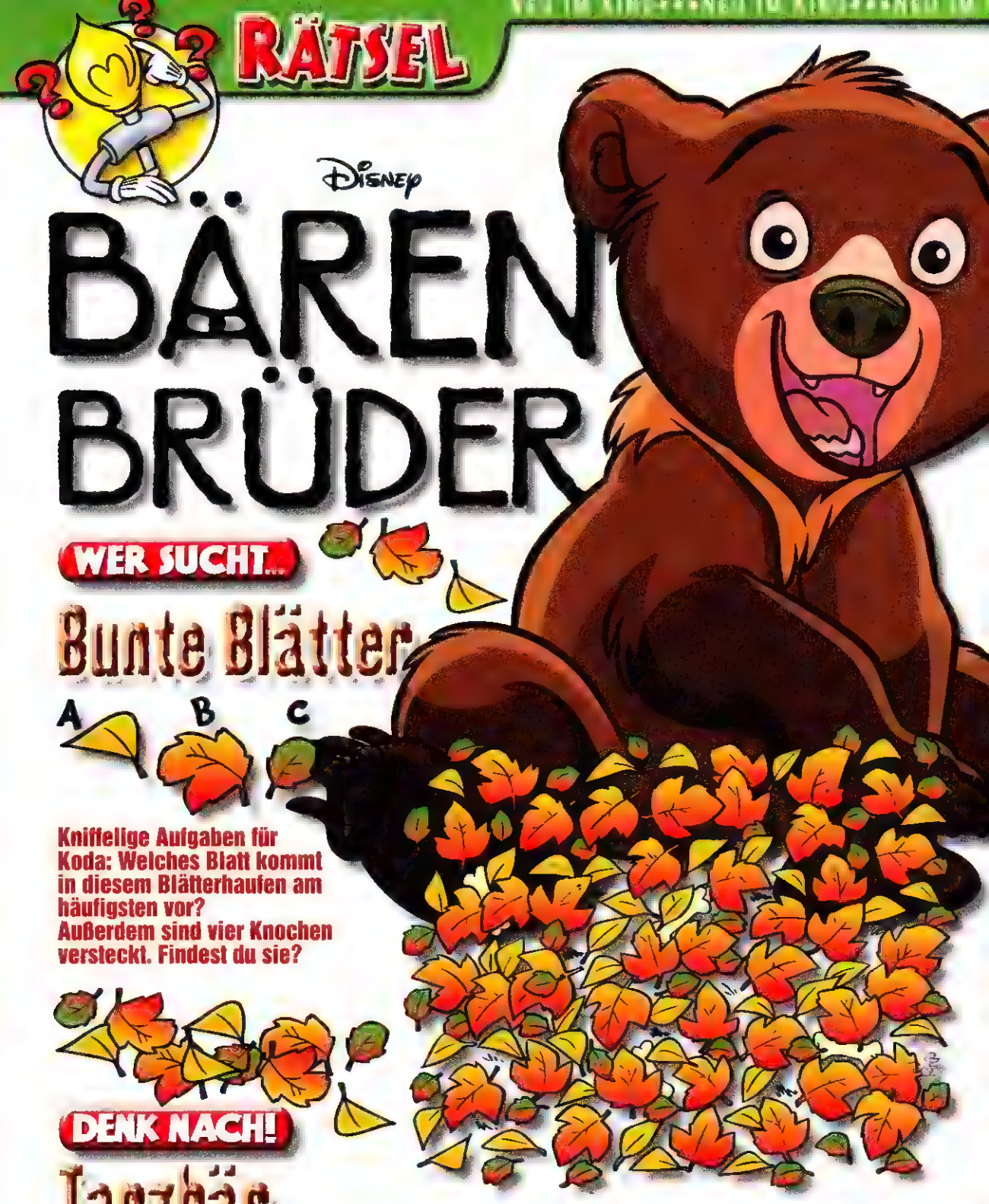
Egmont Ehapa Verlag
Leserservice
Postfach 81 06 20
D-70523 Stuttgart
Fon: 07 11 / 72 52-270
Fax: 07 11 / 72 52-392
E-Mail: leserservice@ehapa.de

Egmont Verlag GmbH
Postfach 113
A-1140 Wien
Fon: 01 / 91 07 63 20
Fax: 01 / 91 07 63 18
E-Mail: Abo@egmont.at

Micky Maus-Magazin Leserservice
Postfach
CH-6002 Luzern
Fon: 041 / 3 29 22 85
Fax.: 041 / 3 29 22 04
E-mail: leserservice@ehapa.ch

Disney

BÄREN BRÜDER



WER SUCHT...

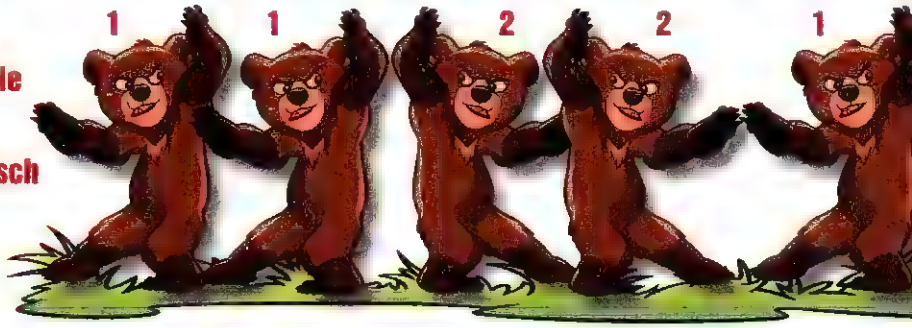
Bunte Blätter

Kniffelige Aufgaben für Koda: Welches Blatt kommt in diesem Blätterhaufen am häufigsten vor? Außerdem sind vier Knochen versteckt. Findest du sie?

DENK NACH!

Tanzbär

Koda legt eine flotte Sohle aufs Parkett. Wie ist sein nächster Move? Wie muss die Reihe logisch fortgesetzt werden?



Disney

BÄREN BRÜDER

SCHAU GENAU!

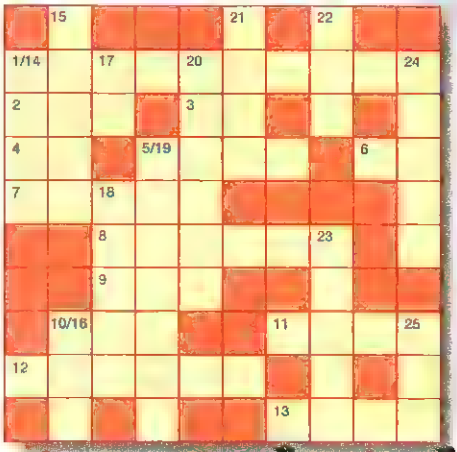
Elchtest

Benny und Björn spiegeln sich im klaren Bergsee. Doch stimmt das Bild mit dem Original überein? Finde die acht Fehler.

Kreuzwort-rätsel

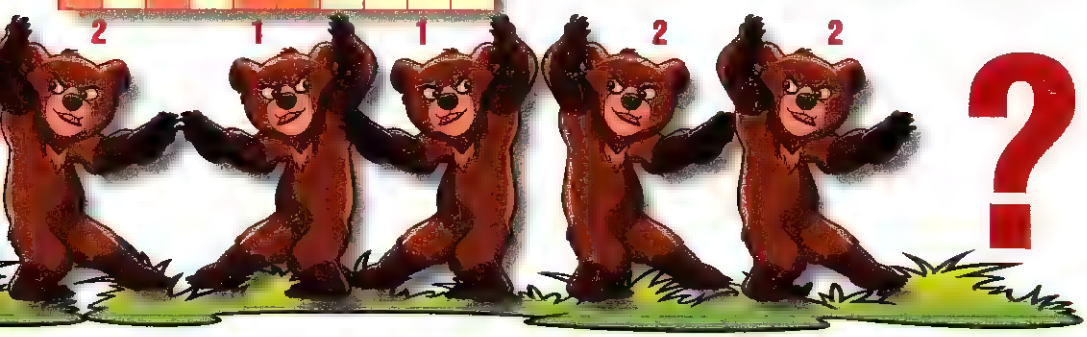
Waagerecht:

1. Großer Bär Nordamerikas
2. Runde Erfindung
3. Kurz für: Euroscheck
4. Ausruf bei Schmerz
5. Gegenteil von Rundung
6. Kfz-Zeichen : Neuss
7. Englisch: kleine Mahlzeit
8. Hasel-, Pekan-, Wal... (Mehrzahl)
9. Fertig gekocht
10. Englisch: rot
11. Schlusswort beim Gebet
12. Schnelle Pferdegangart
13. Unser Planet



Senkrecht:

14. Wächst auf der Wiese
15. Fellfarbe der Bären
16. Selten
17. Identifikations-Nummer
18. Gerät zum Fische fangen
19. Land in Südamerika
20. Besonders gut schmeckend
21. Gegenteil von dünn
22. Zimmer mit Dusche/Wanne
23. Großer Behälter für Flüssigkeit
24. Große Märchengestalt
25. Gegenteil von immer



© Disney

Auflösung in der MAUS BOX auf Seite 73

EV-MM 1304/15

MAUS BOX

Von Dilara
aus Bettlach/Schweiz

Hallo, MM-M-Team! Ich finde euer Magazin total cool, auch wenn ich schon 13 Jahre alt bin. Wie man an dem Bild sehen kann, finde ich Micky am besten, aber ich wollte fragen, ob ihr nicht noch mehr Comg@ng-Comics machen könnt?
Viele Grüße von Laura aus Hannover!

DIE FRAGE DER WOCHE

Was macht mehr Spaß: Zocken am PC oder an der Spielkonsole?

Hier sind eure Antworten:

Ich spiele lieber am PC. Den Gameboy schalte ich erst im Flieger an.

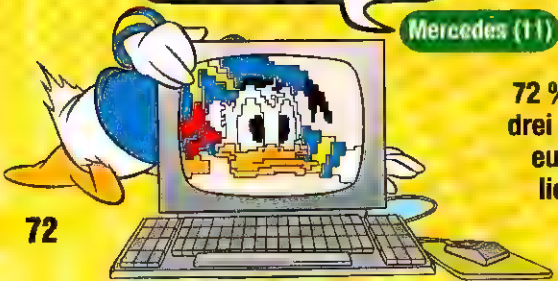
Mercedes (11)

Ich spiele beides gerne. Aber am PC macht's mehr Spaß.

Nadine (10)

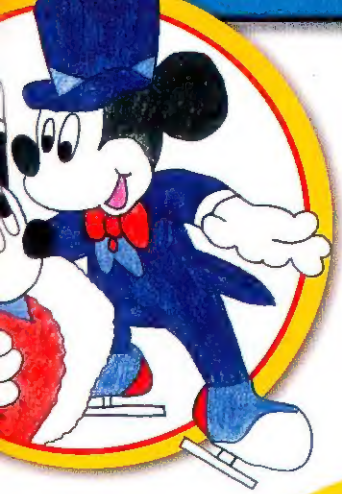
Das kommt drauf an, welches Spiel man spielt. Einige sind von der Steuerung leichter am PC, andere besser an der Konsole zu spielen.

Jens (13)

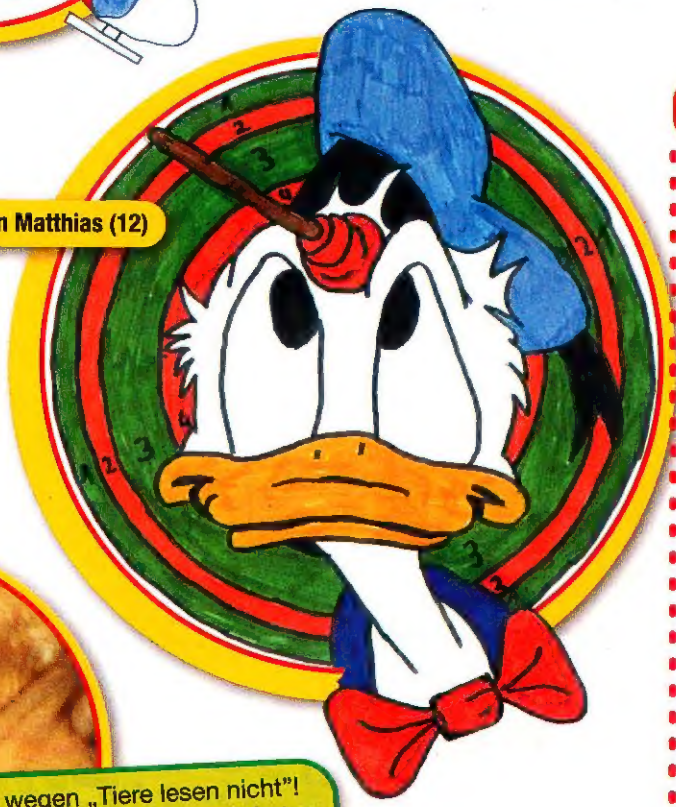


72 %, also fast drei Viertel von euch, zocken lieber am PC.

28 %, also etwas mehr als ein Viertel, finden Spielkonsolen besser.



Liebe MM-M-Macher,
ich heiße Camillo und bin elf Jahre alt. Bis jetzt habe ich schon 400 Micky Maus-Magazine! Eines ist sogar von 1959 – da bin ich besonders stolz drauf! Aber ich freu mich jede Woche auf eine neue Ausgabe des MM-M.
Viele Grüße an die Entenhausener,
Camillo aus Sinzheim!



Von Matthias (12)

Von wegen „Tiere lesen nicht"! Mein Hund Zack liest am liebsten das neue MM-M!
Euer Vincent (8) aus Erlangen!

Ihr könnt auch über das Internet antworten:
www.disney.de

An der Spielkonsole! Da kann man gemütlich im Sessel sitzen!
Tim (11)

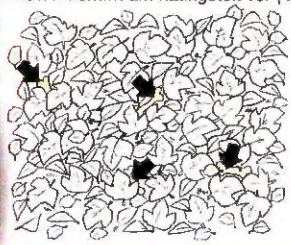
Lieber an der Spielkonsole! Da musst du nichts installieren!
Debora (10)

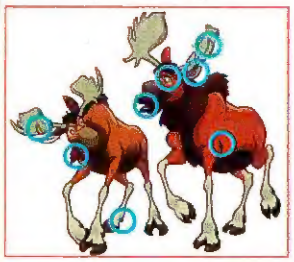
Oder schreibt an:
Egmont Ehapa Verlag
Maus Box
70557 Stuttgart

Wenn du für einen Tag ein bestimmtes Tier sein könntest, welches würdest du gerne sein?

Rätsel-Auflösungen:

Bunte Blätter
Blatt B kommt am häufigsten vor (41 Mal).





Elchtest

Tanzbär
*Die Reihenfolge ist: 1,1,2,2,1,2,1,1,2,2,***1,2**

Kreuzworträtsel

	B				D		B		
G	R	I	S	L	I	B	A	E	R
R	A	D		E	C		D		I
A	U		E	C	K	E		N	E
S	N	A	C	K					S
		N	U	E	S	S	E		E
		G	A	R			I		
	R	E	D			A	M	E	N
G	A	L	O	P	P		E		I
	R		R			E	R	D	E

EV-MM 1304/16

Impressum: © Disney Enterprises, Inc. 2004

Walt Disneys Micky Maus Magazin erscheint wöchentlich bei
Egmont Ehapa Verlag GmbH, Wallstr. 59, D-10179 Berlin
Chefredakteur (verantwortlich): Peter Höpfner, Wallstr. 59, D-10179 Berlin
Redaktion: Kai Reininghaus (verantwortlich), Olaf L. Reimann, Kristina Heller
Druck: Maul-Belser, Breslauer Straße 300, D-90471 Nürnberg
Anzeigenleitung (verantwortlich): Olaf Hansen,
Egmont Ehapa Verlag GmbH, Raiffeisenstr. 13/1, D-70794 Filderstadt
Anzeigenverkauf Deutschland: Andrea Kappel, Tel. 0711-70708-802/803
Anzeigenverkauf Österreich: Sylvia Beinhart, Tel. & Fax: 01-4700991
Abo- und Leserservice
Deutschland : Egmont Ehapa Verlag GmbH, Micky Maus-Leserservice, Postfach 810620, D-70523 Stuttgart, Tel: 0711-7252270, Fax: 0711-7252392, E-mail: leserservice@ehapa.de
Abo-Jahrespreis: € 96,20 für 52 Ausgaben
Schweiz: Micky Maus-Leserservice, Postfach, 6002 Luzern,
Tel: 041 3292285, Fax: 041 3292204, E-mail: leserservice@ehapa.ch
Abo-Jahrespreis: SFR 171,60 für 52 Ausgaben
Österreich: Micky Maus-Leserservice, Postfach 5, 6960 Wolfurt,
Tel: 0820 001087, Fax: 0820 001086, E-mail: leserservice@ehapa.at
Abo-Jahrespreis: € 96,20 für 52 Ausgaben

USA: Micky Maus (USPS no 0011451) is published weekly by Ehapa Verlag. Subscription price for USA is $160 per annum. K.O.P.: German Language Pub., 153 S Dean St, Englewood NJ 07631. Periodicals Postage is paid at Englewood NJ 07631 and additional mailing offices. Postmaster: Send Address changes to: Micky Maus, GLP, PO Box 9868, Englewood NJ 07631.
Marketing und Kooperationen:
Jörg Risken (Unit Leitung) - j.risken@ehapa.de
Josefine Belter (Product Manager) - j.belter@ehapa.de

VORSCHAU

Ab Dienstag, 30. März, am Kiosk!

EXTRA

SCHERZ-ARTIKEL

Mit Brizzel-Effekt!

HAND-SCHOCKER

ONKEL DAGOBERT

Der Letzte der Rauen Ritter

DANIEL DÜSENTRIEB

Erkanntes Genie

COMICS:

SPOT AN

Bärenstark!

Zu gewinnen:
Super-PC und GBAs mit tollen Bärenbrüder-Games!

Karten entlang den grauen Linien ausschneiden.

Mit den Sammelkarten könnt ihr auch jede Menge Spiele spielen: Spielregeln im Micky Maus-Magazin 10 bis 13.

RETTUNGS-FAHRZEUGE

Foto: DaimlerChrysler

zum Sammeln und Spielen!

Teil 4 von 4

Die Rettungshelden - sei sicher! – Micky Maus

© Disney

6C Feuerwehrautos II

6A Flugplatzlöschfahrzeug | 6B Radlader
6C Industrielöschfahrzeug | 6D Feuerwehrkran

Foto: Rosenbauer

Industrielöschfahrzeug

Grizzly, Rosenbauer

Geschwindigkeit:	100 km/h
Leistung:	309 kW/420 PS
Länge:	10,20 m
Gewicht:	24.000 kg

6D Feuerwehrautos II

6A Flugplatzlöschfahrzeug | 6B Radlader
6C Industrielöschfahrzeug | 6D Feuerwehrkran

Foto: Detlef Machmüller

Feuerwehrkran

FwK 30, Liebherr Typ LTM 1040/1

Geschwindigkeit:	75 km/h
Leistung:	229 kW/312 PS
Länge:	11,70 m
Gewicht:	36.000 kg

2C Polizeiautos II

2A Polizei-Reisebus | 2B Lautsprecherwagen
2C Streifenwagen Opel | 2D Sonderwagen

Foto: www.polizeiautos.de

Autobahnstreifenwagen

Opel Omega B 2,5

Geschwindigkeit:	212 km/h
Leistung:	125 kW/170 PS
Länge:	4,80 m
Gewicht:	2.285 kg

4C Krankenwagen II

4A Rettungswagen Renault | 4B Notarztwagen MB 817 L
4C Rettungswagen VW | 4D Notarzteinsatzfahrzeug

Foto: www.polizeiautos.de

Rettungswagen

VW LT 35

Geschwindigkeit:	145 km/h
Leistung:	80 kW/109 PS
Länge:	5,65 m
Gewicht:	3.800 kg

8C Polizeihubschrauber II

8A Eurocopter EC 135 P2 | 8B Eurocopter EC 145
8C Eurocopter SA 330 J Puma | 8D Mil Mi 2 S

Foto: Franz Mayer

Eurocopter SA 330 J Puma

Bundesgrenzschutz

Geschwindigkeit:	309 km/h
Leistung:	2348 kW/3192 PS
Länge:	14,80 m
Gewicht:	7.400 kg

2D Polizeiautos II

2A Polizei-Reisebus | 2B Lautsprecherwagen
2C Streifenwagen Opel | 2D Sonderwagen

Foto: www.polizeiautos.de

Gepanzerter Sonderwagen 4

Thyssen TM 170

Geschwindigkeit:	96 km/h
Leistung:	125 kW/170 PS
Länge:	6,30 m
Gewicht:	11.650 kg

4D Krankenwagen II

4A Rettungswagen Renault | 4B Notarztwagen MB 817 L
4C Rettungswagen VW | 4D Notarzteinsatzfahrzeug

Foto: www.polizeiautos.de

Notarzteinsatzfahrzeug

Audi A6 2,5 TDI

Geschwindigkeit:	217 km/h
Leistung:	132 kW/180 PS
Länge:	4,80 m
Gewicht:	2.315 kg

8D Polizeihubschrauber II

8A Eurocopter EC 135 P2 | 8B Eurocopter EC 145
8C Eurocopter SA 330 J Puma | 8D Mil Mi 2 S

Foto: Franz Mayer

Mil Mi 2 S

Polizei Brandenburg

Geschwindigkeit:	210 km/h
Leistung:	588 kW/800 PS
Länge:	11,90 m
Gewicht:	3.500 kg